KINGDOM HEARTS III · NOBUO UEMATSU · CRACKDOWN 3 · DEVIL MAY CRY · NINTENDO LABO · SNOW BROS

GTM®

ABRIL 2018 - # 028

Los marineros cuentan historias

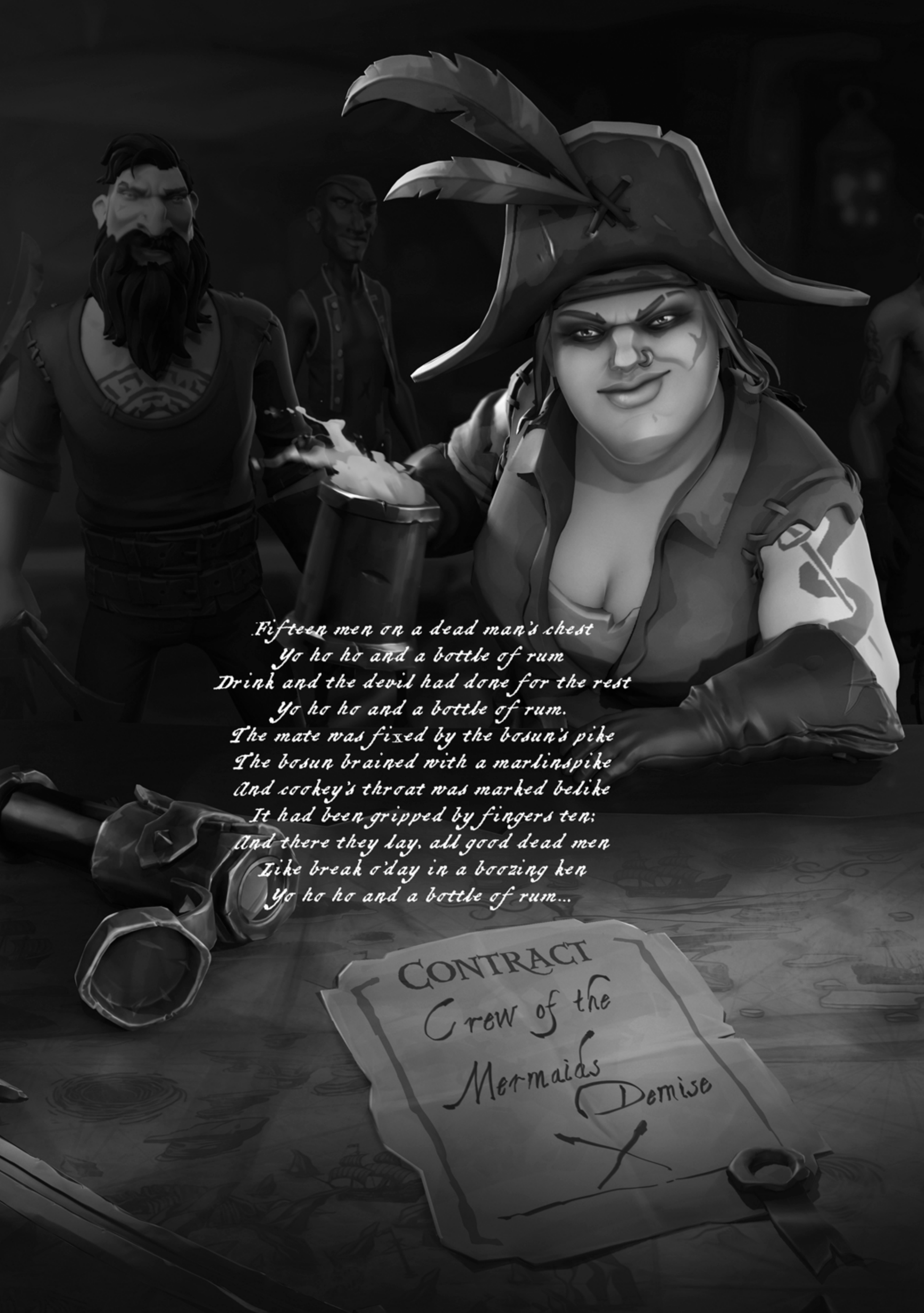
...

los PIRATAS *escriben* LEYENDAS

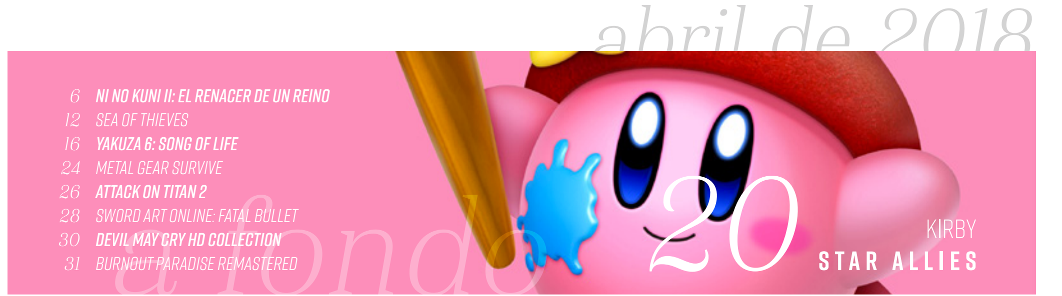
Sea of Thieves

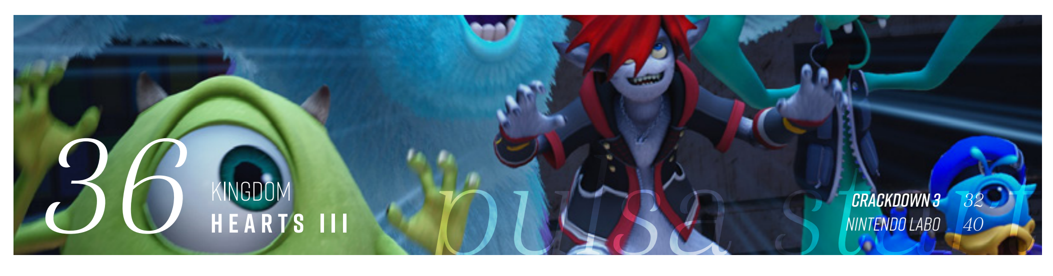
MEJOR REVISTA 2017

PREMIOS DEVUEGO


Fifteen men on a dead man's chest
Yo ho ho and a bottle of rum
Drink and the devil had done for the rest
Yo ho ho and a bottle of rum.
The mate was fixed by the bosun's pike
The bosun brained with a marlinspike
And cookey's throat was marked belike
It had been gripped by fingers ten;
And there they lay, all good dead men
Like break o'day in a boozing ken
Yo ho ho and a bottle of rum...
CONTRACT
Crew of the
Mermaids Demise

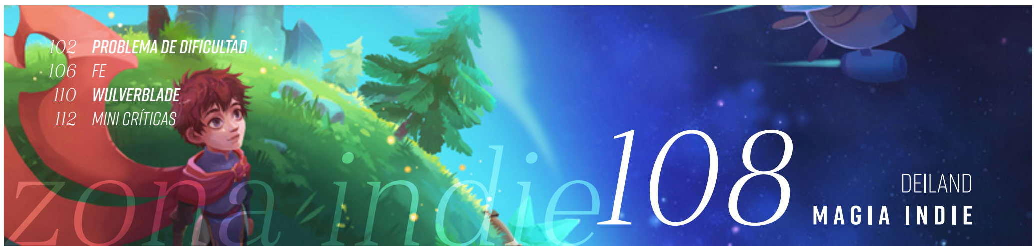
abril de 2018







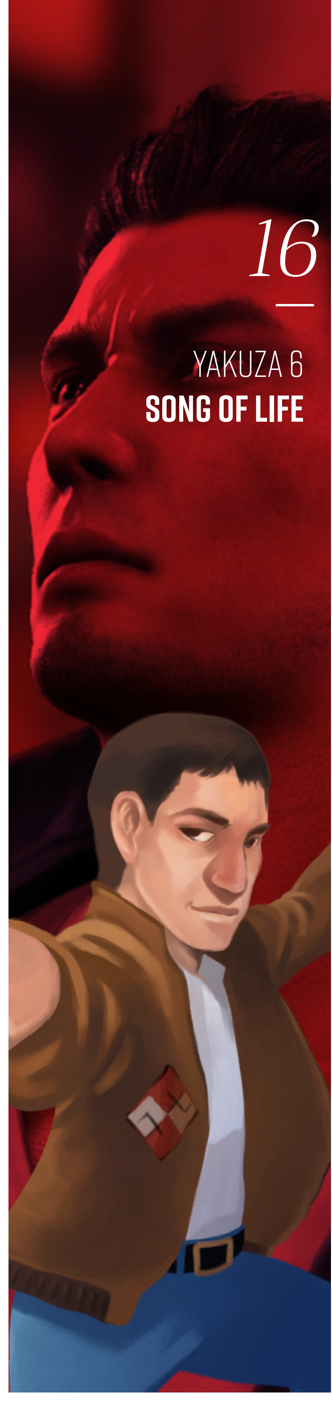












ÁLEX G. RODRÍGUEZ

@AlexGR47

REDACTOR

...

Amante de todo aquello que implique supervivencia, cuenta la leyenda de que es diseñador gráfico a pesar de ser daltónico. Asimismo, duerme con una Samurai Edge bajo la almohada.

—

ÁNGELA MONTAÑEZ

@AnjiMV

REDACTORA

...

Señora de todo lo retro. Cuenta en su haber con un sinfín de conocimientos históricos del videojuego y ama todo aquello que huela a «huesos amarillos».

—

RAMÓN MÉNDEZ

@Ramon_Mendez

COLABORADOR

...

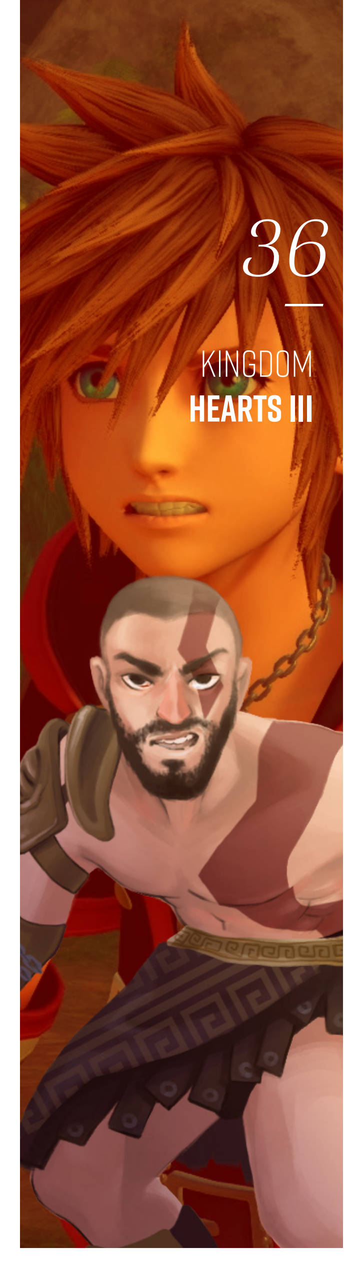
El legendario Dragón de Vigo distribuye su tiempo entre la gestión de su clan yakuza, traducir algún que otro videojuego y escribir sobre ellos.

—

Puedes leerle (y oirle) también en:

Meristation

MarcaPlayer DX



JUAN PEDRO PRAT

*@JuanpePrat_*

SUBDIRECTOR

...

Hombre de contrastes, combina su pasión por Pokémon con el hábil manejo del Leviathan de Kratos. Redacta, coordina, supervisa y maqueta.

—

Puedes leerle también en:

Zonared



LAURA LUNA

@LauraLunaLu

COLABORADORA

...

Polifacética, multidisciplinar, e indescriptible. Laura aúna muchas pasiones, destacando su carrera en el teatro, sus apariciones en televisión y su trayectoria como redactora.

—

Puedes leerla también en:

TodasGamers

Meristation



DANIEL ROJO

@Reikar27

COLABORADOR

...

Uno de nuestros baluartes intelectuales más preciados. Dani es un apasionado de lo indie, aunque no puede rivalizar con su amor por la ciencia y la música.

—

EDITORIAL

Por el precio de un Happy Meal



POR JUAN TEJERINA

Hace escasos días, mi corazón se encogía al toparme con una reflexión que Bruno Sol —emblemático periodista del sector— publicaba en su espacio personal dentro de Twitter. Sus palabras, **cargadas de amargura**, decían lo siguiente: «Supongo que toda esa gente que se descarga los PDF piratas de *Retro Gamer España* será la primera en llorar cuando la revista cierre. Y luego llegará la nostalgia y el "¿por qué dejaron de editarla?"».

No pude evitar fruncir el ceño y torcer el labio en **señal de profunda empatía**. Una sincronía emocional ante la realidad que vivimos aquellos que nos dedicamos a gestar y producir contenido puramente intelectual. Creativos, periodistas, artistas —o por qué no, todo en uno— que día a día se esfuerzan por **vivir de su labor**, tienen que soportar cómo una gran masa del público se muestra muy dispuesta a disfrutar de su trabajo, pero **al límite de la ofensa** ante la sugerencia de ofrecer algún tipo de apoyo. Y lo que es peor, el reto de **mantener el tipo** ante aquellos que no sólo piratean tu trabajo, sino que **además se vanaglorian** de ello. E incluso reconozcamos la audacia de algunos, que llegan a justificarlo con una histriónica situación donde **el periodista resulta ser el mayor beneficiado** del latrocinio. Ya lo decía Sapkowski a través de los labios de Geralt de Rivia «A la gente le gusta inventarse monstruos y monstruosidades. Entonces se parecen menos monstruosos a sí mismos [...] Como que se les quita un peso de encima. Y les resulta más fácil vivir».

No quisiera centrar este editorial en la gimnasia mental de aquel que roba **porque simplemente puede** —sabedor de que no habrá consecuencias— mientras minutos

después se deja *los dineros* en una remesa de cofres de *Overwatch*. No creo que sea necesario señalar que por mucho que algunos se engañen a sí mismos, no consiguen engañar al resto. Ya sabemos lo que hay, en España impera la lucidez mental de «¿por qué vas a pagar por ello, si te puede salir gratis?» Y así nos luce el pelo. Un «pelo Pantene» cuando esos mismos son los que más tarde abarrotan las calles reclamando sueldos dignos. Mejores condiciones laborales. Más vacaciones. Aquellos que, tomándose unas cañas te dirán —mirándote a los ojos— que su tiempo vale dinero. ¿Pero **qué hay del trabajo de los demás**? No sabe, no contesta.

La prensa está atravesando una muy mala situación. Si eres lector de esta revista, sabrás desde hace tiempo que la industria **no pasa por su mejor momento**. La confianza en la celulosa ha caído al mismo ritmo que sube el apetecible y gratuito contenido de internet. Nadie quiere pagar «por algo que puede tener gratis», porque nadie es consciente de que detrás de un **.PDF**, de un **.MP3** o de un **.MOV** está el trabajo de muchas personas. El tiempo de muchos profesionales. Porque a nadie le importa tu trabajo, ni el tiempo que le dediques, ni tu talento: eso no lo vale. Si no es un producto «tangible», su valor es menor. Porque lo que valoramos, por norma general, no es la labor intelectual detrás de un producto: sino **la calidad de su vertiente física**. Y nadie se ha detenido a pensar que sin un buen artesano, los diamantes sólo serían trozos de carbón.

No es de extrañar, a estas alturas nadie puede llevarse las manos a la cabeza. Pagamos **más** por ediciones de coleccionista. Pagamos **más** por películas en *steelbook*. Pagamos **más** por cómics en su edición de lujo. Consideramos, tal vez equivocadamente, que nuestro dinero debe revertirse en **una posesión que calme nuestros anhelos físicos**, y no los intelectuales. Saciamos nuestro afán de consumismo como coleccionistas, antes que como individuos con inquietudes culturales.

Piratear una revista, *aunque* sea en formato PDF —y enfatizo ese «aunque» con cierto sarcasmo— no deja de ser **un desprecio** a la labor del equipo que está detrás de la revista. No deja de ser un golpe en el mentón a muchos profesionales que vierten muchas horas de su tiempo en crearlo, en darle forma, en ponerle **todo su cariño**. De nada sirve trabajar mucho y muy duro si al final las ventas no recompensan ese esfuerzo. Es cierto que gastamos nuestro dinero pensando que debe compensar nuestro afán coleccionista; pero si hablamos de «compensar» **son las ventas las que deben reconocer el trabajo** que se invierte en crear algo. Si las ventas **no compensan**: ese algo **termina**. Se etiqueta como **no viable**. Se le **pone fin**, porque **produce pérdidas**. Y entonces las redacciones cierran. Los profesionales se van al paro y —como vaticinaba Bruno— luego llega la nostalgia y la pregunta del millón «¿por qué dejaron de editarla?».

Retro Gamer, al igual que *Manual* y otras publicaciones de corte divulgativo, son proyectos que **no hacen de la publicidad su sustento**. Son publicaciones que **viven de cada número vendido** y consumirlas en PDF solo envía un mensaje: «me gusta tu trabajo, pero si por mí fuese, se os cerraba el chiringuito». Y es una pena, porque **por ahorrarnos esos 5€** (¡que gastamos más en un menú de comida rápida!) condenamos a publicaciones cuya pérdida lloraremos cuando sea demasiado tarde.

Mirémoslo en perspectiva. Entendamos que el mundo de la prensa es muy grande y muy variado. Contribuir a la piratería pensando aquello de «por uno más...» no resta ninguna culpa. Si disfrutamos del trabajo de alguien, lo más honesto que podemos hacer es **reconocerlo cuando éste llega al mercado**. Y estas palabras no las digo por decir. No las escribo porque es lo que «cabe esperar» del director de una revista. Las escribo porque sois vosotros quienes me lo habéis enseñado. Desde su número 1, *GTM* ha podido crecer **gracias a que vosotros estáis ahí**. A que nos habéis apoyado número a número. A que habéis reconocido nuestra labor. Todo esto me lo habéis enseñado durante tres años y precisamente por eso quiero **compartir esta reflexión con vosotros**: porque sé que la vais a entender mejor que nadie.

Es triste que a día de hoy, aún haya gente que sea incapaz de ver el daño que hace la piratería. Es triste que haya personas que no sean capaces de ver lo que puede suponer para proyectos **acotados**, **humildes** y con **un público alejado de lo «masivo»** como puede ser *Retro Gamer*. Veámoslo en perspectiva, compañeros. Y cuando un conocido nos diga aquello de «pudiéndolo tener gratis...» recordémosle que **no cuesta nada cambiar un Happy Meal por una lectura de calidad**. Al cerebro también hay que darle de comer, y no comida rápida. ■



NI NO KUNI II: EL RENACER DE UN REINO

—

Desarrolla: Level-5
Distribuye: Bandai Namco
Precio: 59,95€
Lanzamiento: 23 de marzo de 2018
Textos: Castellano
Voces: Inglés y japonés

CRÍTICA

NI NO KUNI II
EL RENACER DE UN REINO

POR **JUAN** TEJERINA






PLAYSTATION 4

Érase una vez un joven rey llamado Evan. Un rey al que todo le habían arrebatado y de rey ya no le quedaba ni tan siquiera la corona. Su padre, sus amigos, su reino y por supuesto su trono. Todo, salvo la vida misma, se le había escapado entre los dedos.

Traicionado por su fiel vasallo —el ministro Ratoleón— el joven soberano **vio sucumbir a su padre** víctima del veneno que el *ratócrata* había infiltrado meticulosamente en sus comidas. Una ponzoña que había sido convenientemente bautizada como «enfermedad» a oídos del bisoño monarca. Una dolencia que el muchacho nunca hubiese puesto en duda, porque **no era más que un niño.**

Acorralado, confuso y sin ser plenamente consciente de que ya nada le quedaba, del rey **tan sólo queda un niño rubio** en cuyos ojos se refleja la **inocencia** de aquel que no conoce la maldad humana. Los gritos llegan desde el exterior. Puede oírlos a través de la puerta. Sentir el murmullo bajo sus pies. Sabe que algo grave está ocurriendo y que en sus aposentos **no está a salvo**. Pero es joven, demasiado joven; y ni siquiera tiene la resolución necesaria para esconderse. Porque el pequeño Evan aún no imagina que Ratoleón, en quien tanto confiaba su padre, está a punto de **acabar con él** y alzarse con la corona del Reino Cascabel. Un reino donde conviven felines y ratócratas en una supuesta armonía. Un reino que, en manos de Ratoleón, acabaría convirtiéndose en un lugar donde la **opresión racial** estaría a la orden del día. Un reino de ensueño que no mucho se diferencia del mundo real que me recuerda que **aún estoy cogiendo un mando**.

Así comienza la historia de joven Evan Pettiwhisker Timoteo, rey de Estivania. Aquel que no se conformaría y haría de la ilusión de un niño el motor que zanjase las diferencias entre razas y culturas. **Un rey de cuento de hadas**. Una fábula que hereda la magia de Óliver y Drippy, a pesar de que a cada paso se lamenta la **ausencia** de Studio Ghibli.

LA MAGIA DE STUDIO GHIBLI, PERO SIN GHIBLI

UN REFLEJO DE NUESTRO MUNDO Y **UNA INVITACIÓN A LA ESPERANZA**

Ni no Kuni II retoma el concepto de dualidad entre mundos paralelos, con el añadido de que en esta ocasión rompe con la cuarta pared y retrata —con tonos pastel— los problemas del mundo real. Ya no son dos mundos, son tres.

Nunca pensé que podría llegar a ser el rey de un reino que fuese más allá de mis propias fronteras. Que un cuento de formas redondas, tonos pastel y narrativa sencilla fuese capaz de **hacerme entender** —tan bien— el mundo en el que vivimos. Un mundo oscuro lleno de tramas y ambiciones, cuyos problemas podrían tener una solución sencilla si fuésemos capaces de contemplarlo **a través de los ojos de un niño**. No puedo reprimir la sonrisa que se dibuja en mis labios al pensar que, si hablo de esta historia como **un cuento**, es por la certeza aplastante de que ni en un millón de años dejará de serlo. De que algo tan bonito, nunca dejará de ser una **fábula**. Y por eso se presta tanto a ser disfrutado, a paladear cada matiz y descifrar cada tono.

Mis días como rey no pudieron empezar de peor manera: con un golpe de estado. Apenas siendo un niño, Evan Pettiwhisker Timoteo, el pequeño león —hijo de un *feline* y una humana—, había tenido que vivir en sus carnes **la pérdida de su padre, de su reino y de su trono**. Es aquí donde da comienzo una de las fábulas más entrañables que he tenido la oportunidad de vivir en un videojuego. Un cuento de hadas que nunca pretende dejar de ser tal cosa. Que nos propone una historia tan idílica como increíble, pero que **invita a soñar con un mundo un poco menos malo**.

No voy a negar lo evidente: nunca me he llegado a sentir Evan, ni tampoco **ninguno de los personajes de la historia**. El protagonista y sus compañeros tienen un corazón tan puro, que es difícil que alguien con el alma gris pueda verse reflejado en ellos. Pero no es algo malo: porque no lo pretende. *Ni no Kuni II* jamás ha intentado que me sienta identificado con Evan, sino hacerme desear **volver a ser** como Evan. Y ahí está la clave. Porque sí, en muchas ocasiones he sentido el anhelo de **volver a ser un niño** que contempla el mundo con el optimismo de aquel que ignora los demonios que llegarán con la edad.

A pesar de que esta segunda entrega es perfectamente disfrutable sin conocer la primera, sí que es cierto que hemos de conocer **el concepto** en torno al cual gravitan ambos títulos: **el Otro Mundo** (traducción certera del japonés *ni no kuni*). Esta fábula nos propone un cuento donde nuestro mundo se ve reflejado en otro universo de ensueño. Un lugar mágico donde todos nosotros tenemos a nuestro *alter ego*. Y la magia cobra vida cuando ambos mundos se unen y un elegido puede saltar de un plano al otro.

Esta historia comienza en el mundo real, cuando el presidente de un importante país acude en su coche oficial a un encuentro de gran importancia a escala internacional. En un momento dado, el político mira por la ventanilla sólo para observar cómo **un misil cruza los cielos en dirección al núcleo de la ciudad**. Una gran explosión asola la urbe y nuestro protagonista queda malherido en la cuneta. Al volver a abrir los ojos, se encuentra en el interior del castillo del Reino Cascabel. Se mira al espejo y **no se reconoce**: vuelve a tener 20 años. Sin embargo, apenas tiene tiempo para ubicarse, pues en ese preciso momento está teniendo lugar un golpe de estado. El alboroto y la tensión que hay en el ambiente le indican que algo malo está ocurriendo y no tarda

Personajes inmaculados
—
El plantel protagonista es un grupo prácticamente inmaculado, tanto es así, que el juego no puede permitirse ahondar en ellos demasiado.



en dar con Evan. Advirtiéndole de que su vida está en peligro, le ayuda a huir del palacio con el único objetivo de ponerle a salvo. Incluso en contra de la voluntad del chiquillo, que **se niega a aceptar que ha sido traicionado.** *«Bendita inocencia»*, pensaba yo desde detrás del mando. El político se llama Roland y se convertirá en el mayor aliado posible; aquel que aconsejará —desde la experiencia— al bisoño monarca.

A pesar de que el comienzo del juego es prometedor, no puedo obviar que **la historia se toma su tiempo en arrancar** y el título rompe por completo el *momentum* narrativo para centrarse en presentar sus mecánicas de una forma accesible para cualquier jugador. Algo en lo que *Ni no Kuni II* destaca especialmente, pues propone una variedad jugable **amplia**, muy ***amplia***, tal vez ***demasiado amplia*** para un jugador exigente dentro del género. Si bien es cierto que resulta muy difícil aburrirse con la variedad de posibilidades que ofrece, no es menos cierto que todas sus posibilidades se antojan **poco profundas** y de una dificultad prácticamente inexistente.

El sistema de combate es ágil y fácil de dominar, sin embargo carece de profundidad más allá de las cuatro habilidades que le he podido asignar a cada miembro del equipo. De los tres personajes que participan en cada combate, hay dos que se sienten **casi inútiles** dado que la inteligencia artificial es muy baja y no existe la posibilidad de configurar sus actitudes en batalla. Durante toda mi aventura he manejando al único personaje con capacidades curativas, ya que si lo manejaba la máquina, me podía olvidar de recibir cualquier tipo de sanación.

Para los que venimos del primer título, uno de los cambios más importantes gravita en torno a la ausencia de los únimos en detrimento de los fofis. Estas nuevas criaturillas **son muy simpáticas**, pero carecen del carisma de los entrañables únimos. En esta ocasión, nos seguirán cuatro pequeños grupos de espíritus de la naturaleza que irán ayudándonos en combate. Una vez más, el sistema resulta interesante, pero escaso de profundidad. De los más de 100 fofis que hay disponibles, he jugado toda mi aventura con los mismos. **No he sentido la necesidad de cambiarlos**, porque simplemente funcionaban. Estas criaturas realizan acciones especiales en combate, pero debes interrumpir lo que estés haciendo para ir hasta donde estén y activarlas *in situ*. Algo especialmente frustrante cuando ves a tus otros dos compañeros —controlados por la IA— paseando por encima de ellos **sin hacer absolutamente nada**. Los fofis no suben de nivel en combate, ni tampoco aprenden nuevas habilidades. Para ello, debemos mejorarles individualmente con un sistema basado en la **recolección masiva de materiales**.

Imágenes del juego







"POSIBILIDADES AMPLIAS Y VARIADAS, PERO POCO PROFUNDAS"

Otra de sus grandes apuestas está en la inclusión de **batallas campales** entre ejércitos. Como minijuego resulta un añadido curioso, pero lo cierto es que los he evitado en medida de lo posible porque no acababan de resultarme atractivos. Curiosos, pero carentes —una vez más— de profundidad.

El último gran añadido es la **creación y gestión del propio reino**. Este punto es el más trabajado de todos. He construido edificios y ampliado el territorio de mi reino a medida que ganaba influencia, súbditos y dinero. Pero es en las bases de su propio planteamiento donde más se resiente el sistema. A diferencia de las batallas campales, **la gestión del reino no es algo que haya podido evitar.** Es obligatorio gestionar el reino, mejorarlo e invertir tiempo en él. Esto no es problema, pues **es una actividad divertida** y va dando acceso a nuevas posibilidades, a la creación de mejor armamento, a nuevas ventajas en



"MECÁNICAS SENCILLAS"

—

Ni no Kuni II dispone de un sinfín de mecánicas que **prometen no aburrir al jugador**, sin embargo, todas pecan de excesiva sencillez a la hora de su ejecución.

combate o un mayor repertorio mágico… pero todo ello se cimenta en **la tediosa e inexplicable recolección**. Mejorar una magia implica tener varios materiales muy diferentes. Crear un arma, crear *fofis*, mejorar equipo… Todo, absolutamente todo, **implica tener en el zurrón un buen número de ítems**. De modo que aunque los personajes suban de nivel, sus habilidades no mejorarán si no pasan por la zona en la que se pueden potenciar sus hechizos. Y los hechizos no mejorarán **si no tenemos los ingredientes necesarios.**

La situación empeora cuando llegamos al sistema que cierra el círculo entre la gestión del reino y la cosecha de ítems: **las misiones secundarias**. El juego dispone de más de cien misiones secundarias que tampoco se pueden evitar del todo. La gran mayoría terminan añadiendo un nuevo súbdito a nuestro reino, con lo que resulta necesario completarlas. Sin embargo ¿en qué consisten estas misiones? En **más recolección**. Un gran número de misiones, por no decir todas, serán las que cabrían esperar en un JRPG que se niega a echarle imaginación. **Misiones de recadero**. De llévame esto, tráeme aquello, consígueme diez, o mátame a cinco. Misiones obligadas porque **necesitaba mejorar mi reino**.

"EL JUEGO RECALA DEMASIADO EN EL FACTOR DE RECOLECCIÓN"

En conjunto, el planteamiento jugable es **muy variado**, pero tremendamente simple en todos sus apartados. Y aunque disfrutable, lo cierto es que no se tarda en echar de menos un **poco más de miga** en su ejecución.

Una vez las mecánicas del juego están asentadas, es fácil saltar de una a otra y —la verdad sea dicha— gracias a la variedad de planteamientos **resulta muy sencillo no caer en la reiteración**. Con lo que se hace muy ameno continuar ahondando en el juego y profundizando en una historia que, cuando arranca, adquiere **un nivel de interés que no se deja intuir durante los primeros compases.** El hecho de que en la recta final haya conseguido sorprenderme de una manera **tan positiva**, superando **todas mis cábalas**, ha supuesto una satisfacción intelectual de esas que graban sonrisas.

***Ni no Kuni II* brilla en todo aquello que sabrá apreciar un verdadero fan del género JRPG**. No sólo plantea una historia idílica, bien hilada y con broche de oro, sino que a lo largo del desarrollo me he visto en situaciones



que reflejan muchas de las que veo en el mundo real.

En las botas de Evan he visitado **todo tipo de reinos** y conocido muchas culturas. En mis viajes, he visitado lugares gobernados por hibridos tan imposibles como **el clero y las apuestas**. Una crítica mordaz hacia una sociedad que se muestra dócil ante los dogmas de fe, hasta llegar al punto de hacer del azar **un credo tan incuestionable como manipulable**. He viajado a reinos donde la meritocracia llevada al extremo ha convertido a la nación en **una empresa** de proporciones grotescas; donde el trabajo lo es todo y la gestión de la sociedad es similar a la de una macro corporación. He descubierto **reinos anclados en las tradiciones,** sobreprotectores con su sociedad hasta el punto de imponer **leyes incomprensibles**. Reinos donde la tensión racial es tan grande, que aquellos otrora oprimidos han acabado **dándole la vuelta a la tortilla** y se han convencido a sí mismos de que lo justo es **el ojo por ojo.** Reinos poblados de razas tan diferentes... y tan humanas. Sublectura tras sublectura, he visto el mundo real a través de los ojos de Evan. Y **el viaje ha sido maravilloso.**

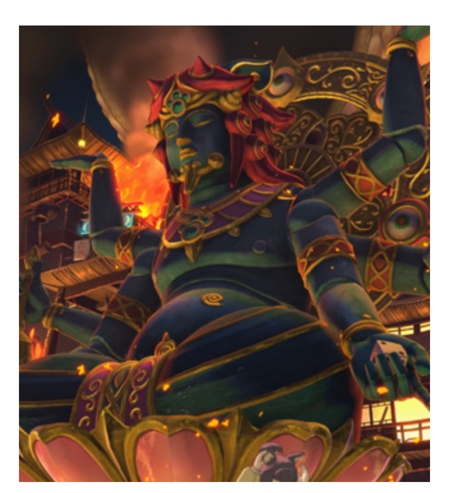
Lo único que he echado de menos a lo largo de todo el trayecto ha sido al Studio Ghibli. La **ausencia** del equipo de animación **se nota mucho**, especialmente si me acuerdo del primer título. Ni una escena de animación tradicional a lo largo de todo el juego, y las escenas con el motor del propio título son escasas y algo rígidas. En su lugar, aquellos momentos que deberían haber sido coronados con clips animados, han sido sustituidos por **ilustraciones estáticas** acompañadas de texto. Un movimiento que no sé si interpretar como un gesto solemne ante la ausencia de Ghibli (no queriendo sustituirles por otro estudio), o simple dejadez. Me inclino a pensar lo primero, porque a pesar de que el diseño de personajes corre a cargo de los mismos diseñadores: la maestría con la animación ha desaparecido por completo.

Sin embargo, al terminar el juego, la sensación de satisfacción ha sido tan grande, y el mensaje tan positivo, que no puedo sino atesorar el recuerdo de *Ni no Kuni II* como un juego que **ha merecido la pena jugar.** Que me ha enseñado valiosas lecciones y que —además— ha sabido **sorprenderme** dentro de su aparente sencillez. ■

"SU NARRATIVA Y REFLEJO SOCIAL LE DAN UN BRILLO ESPECIAL"



Imágenes del juego











CRÍTICA

SEA OF THIEVES

POR **BORJA** RUETE

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

XBOX ONE · PC

A Inocencio Gutiérrez le conocía todo el pueblo. Recién cumplidos los ochenta y cinco años, el anciano seguía faenando como siempre lo había hecho, con su barca en alta mar, dispuesto a regresar a la costa cargado de piezas frescas. La villa, antaño dedicada a la pesca, ya no producía jóvenes **grumetes** ni aguerridos **marineros**. Los tiempos habían cambiado e Inocencio se había convertido en el último de ellos, en el eslabón final de una tradición próxima a extinguirse.

Era una **mañana gélida** de diciembre, de esas que la mayoría prefiere pasar bajo la protección de las mantas en un permanente estado de duermevela. Sin embargo, aquel hombre de rostro ajado se mantenía ajeno a los sentimientos mundanos. Caminaba erguido y con paso firme por el puerto, recorriendo el mismo sendero que ni el paso del tiempo había logrado trastocar. El olor del océano, deliciosamente salado, inundaba el ambiente recordándole que la vida bullía todavía por su cuerpo.

Cabalgó sobre el mar como tantas otras veces, manejando los pertrechos de pesca con la **maestría digna de un verdadero profesional.** Pero algo diferente ocurrió esa mañana. De pronto, el barquichuelo chocó contra un objeto contundente. Inocencio arqueó las cejas con curiosidad, posó la mirada a estribor y vislumbró el objeto.

De oro fino, madera y perlas preciosas, un **cofre antiquísimo** flotaba sobre las espumosas ondas marinas. «¿Cómo habría llegado allí?», se preguntó extrañado. Lo tomó con esfuerzo y abrió el mecanismo para descubrir el contenido: botellas cargadas de mensajes, el testimonio de John Skull, un **capitán pirata** muerto siglos ha.



SEA OF THIEVES

—

Desarrolla: Rare
Distribuye: Microsoft
Precio: 69,95€
Lanzamiento: 20 de marzo de 2018
Textos: Castellano



Regresó a casa con la emoción de un niño chico. Sacó las cartas del interior de las botellas, las colocó sobre la mesa y ordenó **las bitácoras** por fecha. A continuació tomó asiento y se enfrascó en la lectura:

15 de marzo de 1635

A vuestra merced le ruego, a vos que esta misiva leéis, que escuchéis lo que tengo que contar con suma atención. Hallábame yo en la taberna borracho, estado natural de mi existencia desde que tengo uso de razón, cuando la tripulación me encerró en la sucia celda del barco. Decían que era mal timonel, que había causado daños desastrosos, que mi amor por el grog me cejaba. Escupían esas palabras mientras llenaban sus estómagos de ese brebaje embriagador y proferían chanzas contra mi humilde persona. Los vi vaciar sus entrañas en cubos de madera, lanzarse la bilis los unos a los otros y tocar canciones desafinadas a ritmo de acordeón decadente. Luego pensaron que tal vez sería divertido vomitar sobre mis harapos, momento en el cual tomé la decisión de vengarme.

Te preguntarás, vuestra merced, si acabé con la vida de mis compañeros ensartándoles el filo de mi espada o si les di muerte con mi trabuco. No sé si fui víctima de una maldición o quizá se tratase de un misterioso bloqueo mental, pero nunca he sido capaz de alzar las armas contra mi tripulación. A sabiendas de mi incapacidad, tan pronto como tuvieron a bien sacarme de mi confinamiento, tomé un barril de pólvora sin que se percataran. Miraban ellos el mapa, buscando el próximo destino, y tan ensimismados estaban en sus labores, que no se dieron cuenta de que había depositado el barril junto a sus pies. Saqué el arma, apunté cuidadosamente, apreté el gatillo y el infierno se desató. Mi tripulación, ¡oh, sí, aquellos hideputas! ***alimentarán el mar hasta épocas sempiternas.***

La explosión abrió profundos boquetes en el casco y supe que mi existencia había llegado a su fin. El agua me llegaba al cuello y pronto braceé entre peces. Sin aire, agonicé intentando llegar a la superficie. Recuerdo soñar que reaparecía en el ***Barco de los Condenados****, de los perecidos, y que al salir de allí me topé con una sirena. Mi memoria se quiebra en este punto, pues me materialicé en el galeón, vivito y coleando. ¿Una mala pesadilla? No y mil veces no.*

"ELLOS ALIMENTARÁN EL MAR HASTA ÉPOCAS SEMPITERNAS"

Inocencio sorbió el café y reflexionó sobre lo que había leído. **John Skull tenía mucha imaginación**, eso se lo concedía. Sabía que los piratas solían votar en *quórum* para enviar a sus tripulantes rebeldes a la sentina, pero ese cuento del Barco de los Condenados y la sirena le pareció ridículo.

30 de enero de 1640

Gobernar un barco no es baladí; hacerlo solo, incluso en una pequeña nave, entraña dificultades casi insalvables. En mi galeón, todo individuo tenía su tarea asignada: juntos levábamos el ancla, pero a continuación uno se encargaba de ***izar o arriar las velas****, de moverlas a sotavento, al tiempo que otros guiaban al timonel. Este, valiéndose de su brújula, desplazaba los mandos en la dirección indicada, sorteando obstáculos y buques enemigos. Los grumetes preparaban los cañones, siempre alertas ante posibles encontronazos.*

«¡Qué aventuras debieron de vivir aquellos marinos!», pensaba el anciano devorando los textos con los ojos.

5 de febrero de 1640

Encontrábame en la taberna tras varias jornadas de agotador viaje cuando decidimos volver a la mar. Compré un sombrero y renové mi pata de palo, aunque no me dieron la mercancía hasta el día siguiente. ***Me dijeron que había demasiada demanda*** *y que la tienda se había colapsado, que tendrían que cerrar unas horas por man-*



BITÁCORAS EN UNA BOTELLA

SOMOS PIRATAS, SOMOS LADRONES **DEL OCÉANO**

Yo, capitán John Skull, en plenas facultades mentales y físicas, imploro a vuestra merced que difunda estas cartas, que narre las historias escritas de mi puño y letra y que no dude que su veracidad está tan probada como mi deseo de grog.

tenimiento. Aproveché el tiempo, adquirí unos mapas del tesoro y acepté un par de misiones simples.

Al día siguiente, navegamos bajo el sol abrasador y llegamos a una isla, donde **atrapamos a un par de gallinas y a un gorrino.** *Regresamos al Out Post, el enclave donde se reúnen los piratas, y vendimos los animales a la comerciante.*

Pasaron las jornadas y continuamos con nuestras peripecias. En la isla de Cannon Cove, mi tripulación y yo nos batimos en duelo contra ***horrendos esqueletos****. Allí quedé malherido, aunque afortunadamente llevaba varios plátanos en el bolsillo y pude recuperarme. Disparé primero contra los que portaban trabuco, los más peligrosos; luego finiquité a los demás.. El capitán calavérico hizo acto de presencia y a punto estuvimos de perecer, pero uniendo fuerzas devolvimos al viejo cadáver al mundo de los muertos. Tomamos su cráneo maldito y ganamos unas monedas de oro como recompensa.*

Una semana más tarde, navegamos para conseguir tesoros. Comparamos el mapa de botín con el que tenemos en el barco para hallar la isla de destino. Sobre el terreno, ***observamos el lugar señalizado con una X****, cavamos sin descanso y ¡hete aquí el cofre! A veces el mapa no señala el punto exacto, sino que nos invita a investigar pistas. En todos los casos, al volver, tenemos especial cuidado por si algún ladrón incauto trata de poner sus sucias manos sobre lo ajeno. ¡Que osen acercarse!*

«¿Esqueletos, tesoros y jaulas de animales? ¿Solo eso?». El pescador mascullo entre dientes que la imaginación del capitán Skull daba para más. Sin embargo, no olvidó que una misma situación puede dar pie a una variedad increíble de experiencias.

9 de junio de 1641

Tormenta fulgurante; ***calavera dibujada en el cielo****. Tras luchar contra esqueletos y conseguir la llave que abre la puerta al mayor tesoro, un galeón enemigo dispara sus cañones contra nuestra nave. Retumba la cubierta y los marinos tapan agujeros y achican agua. Yo estoy en el mar, rodeado de tiburones hambrientos. De pronto, tentáculos viscosos emergen del azul cristalino. «¡El kraken!», grita el enemigo. Su barco es engullido para la eternidad y la gloria es nuestra.*

Inocencio dejó la lectura y encendió la televisión. Escuchó hablar sobre algo llamado ***Sea of Thieves***, pero no prestó atención. De su mente no podia desterrar aquel diario pirata. ■

Imágenes del juego







YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE

Desarrolla: Sega
Distribuye: Koch-Media
Precio: 54,99€
Lanzamiento: 17 de abril de 2018
Textos: Inglés
Voces: Japonés

CRÍTICA

YAKUZA 6
SONG OF LIFE

POR **RAMÓN** MÉNDEZ





PLAYSTATION 4

Tengo un problema con *Yakuza*. Es un problema que he venido arrastrando desde que se lanzó la primera entrega en nuestro país, en el ya lejano año 2006. En un primer momento, tenía a aquel juego completamente cruzado, puesto que venía a intentar ser un *Shenmue* que ocupase el hueco de aquella tercera parte que llevábamos **un lustro esperando**. Cuando por fin le di una oportunidad, fue un juego que me dejó un gran sabor de boca, pese a sus carencias técnicas. La segunda parte la jugué prácticamente seguida, aunque estaba un paso por detrás en lo argumental y **no me dejó tanta huella.**

Se convertía así, para mí, en esa clásica franquicia que está bien y no te disgusta jugar, pero sin excesivos alardes. *Yakuza 3* tardé mucho en jugarlo y me decepcionó de tal manera que *Yakuza 4* prácticamente **lo jugué por obligación**. Me dejó un gran sabor de boca, lejos de la primera entrega pero lo suficiente como para alimentar mis ganas de más. Así fue como le di una oportunidad a ese *spin-off* de *Yakuza Dead Souls*, el cual consiguió absorberme durante horas con la tontería de hacer todas las cosas secundarias. Y ahí **se abrió la caja de Pandora**.

Dead Souls fue un campo de pruebas en el que Sega descubrió que el formato de minirretos funcionaba, y este sistema evolucionó para dejarnos un *Yakuza 5* que **me robó 100 horas de vida**, un *Yakuza 0* al que dediqué 160 horas para conseguir el 100%, un *Yakuza Kiwami* que me consumió 56 horas para un nuevo 98% (esta vez me negué a hacer el mahjong) y este *Yakuza 6*, en el que invertí casi 70 horas en conseguir otra vez ese 100% **y el platino**.

EL FIN DE UN CICLO

EL CICLO DE KIRYU TERMINA CON **UN FUTURO PROMETEDOR PARA *YAKUZA***

Yakuza 6 es un juego más medido y contenido que las últimas entregas, con el objetivo de ser el broche de oro para la historia que nos ha acompañado durante más de una década.

Los últimos tres *Yakuza* han sido **obras de arte**. No es que lo diga yo, es que lo dicen todos los medios especializados del mundo y todos los usuarios que los han probado. Tal es así, que después de una década ignorando la franquicia, los usuarios ahora se ponen en pie de guerra **porque solo llegan en inglés**. Sin duda, este es el gran lastre de *Yakuza* en nuestro país (pese a que la primera entrega de PlayStation 2 nos llegó traducida), pero los motivos que dan pie a esta circunstancia dan para otro artículo. El asunto es que *Yakuza 6* llega después de que la franquicia alcanzase su punto más álgido y después de que disfrutase de una **evolución constante** que hacía que cada entrega fuese mejor que la anterior.

El listón está muy alto y, en ese aspecto, los primeros compases de *Yakuza 6* son un poco decepcionantes en comparación con lo que hemos visto los últimos años. Si fuese un juego independiente o una primera entrega, sin duda nos dejaría con la boca abierta; pero **es una séptima entrega principal** (sin contar *spin-offs*) y las comparaciones son inevitables. Después de una serie de secuencias de vídeo, que enlazan el final de *Yakuza 5* con los acontecimientos que darán pie a este capítulo, por fin nos ponemos en la piel de Kiryu y empezamos a vagar por Kamurocho. **El mapa parece casi vacío de iconos** y minijuegos y, sorprendentemente, la ciudad está sumida en infinidad de obras que mantienen cerradas varias zonas que recorrimos en numerosas ocasiones en el pasado. Además, **solo hay dos zonas**: la propia Kamurocho y Onomichi, un pequeño pueblo de Hiroshima que se puede recorrer entero en apenas 2 minutos.

Todo está justificado argumentalmente y tiene sentido dentro del gran plano de la historia, ya que se trata de volver al dúo original, a la historia de Kiryu y Haruka, dejando atrás los 5 personajes y las 5 ciudades diferentes de *Yakuza 5*. Esta es la última aventura de quienes dieron comienzo a todo (ya está confirmado que la próxima entrega tendrá un nuevo protagonista), de tal modo que **todo el argumento y los entornos giran en torno a transmitirnos esa intimidad** y ese enfoque tan centrado en estas dos personas. Pese a todo, sigue siendo una historia pura de mafia japonesa, con infinidad de giros argumentales y de personajes secundarios importantes, entre los que destaca **la presencia del actor Takeshi Kitano** en un papel bastante destacable que rinde homenaje a su propia carrera en el cine de yakuza. La historia es tan potente que es fácil comprender lo que se pretendía y, simplemente, aceptar las reglas del juego y disfrutar encarecidamente del mismo. Además, es **la primera entrega desarrollada específicamente para PlayStation 4** y eso se nota en todas las posibilidades del nuevo motor gráfico: desaparecen los tiempos de carga al entrar en edificios y tiendas, todo es muy fluido y natural en todo momento; hay infinidad de atajos, callejones y azoteas por visitar, que en ocasiones esconderán secretos y otras veces serán una muestra de que se está experimentando con posibilidades de cara al futuro. Y es ahí cuando **estás perdido.** ▸

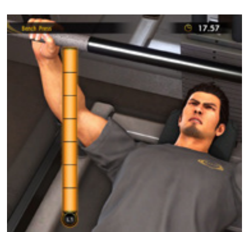
Takeshi Kitano
—
El conocidísimo actor japonés hace aparición en *Yakuza 6* en una suerte de homenaje a su carrera como actor dentro del género yakuza.



Imágenes del juego







Sin haberte dado cuenta ni saber cómo, *Yakuza 6* te ha atrapado y te ha vuelto a consumir la vida sin poder hacer nada para remediarlo. Vuelve el sistema de minirretos que comentaba antes, de tal modo que el mejor modo de potenciar al personaje en combate es **cumpliendo esos retos** y participando en todas las actividades secundarias. Y es al sumergirte en ese mundo de minijuegos cuando descubres que sí, efectivamente, hay menos cosas que en entregas anteriores… pero **están más pulidas** y cuidadas que nunca.

Por poner algunos ejemplos de actividades secundarias habituales en las últimas entregas de la franquicia, se han quedado por el camino el billar, la pesca, los casinos occidentales, el shogi, las máquinas de gancho, los minijuegos de baile o las carreras de coches de radiocontrol (una pena que no pasase lo mismo con el mahjong). Se mantienen los dardos, el centro de bateo, el karaoke, los clubes, los salones recreativos y el sempiterno y complejo mahjong. Y se estrenan juegos completos con una profundidad importante: el **gimnasio** (ideal para obtener experiencia); la **pesca submarina** (que es un *shooter on-rails* al más puro estilo *House of the Dead*, con jefes finales y todo); el hacer amigos en el bar New Gaudi (una aventura conversacional en la que tendremos que elegir las respuestas para fortalecer nuestras relaciones sociales); la **gestión de un equipo de béisbol** (haciendo alineaciones, fichando jugadores, mejorándolos y participando en algunas jugadas); la **gestión de un clan** (un minijuego de estrategia muy divertido); **montar un *cat café*** (ganándote la confianza de gatos por la calle); y un **chat erótico que da un poco de vergüenza ajena**, pero que sin duda está ahí por algún tipo de acuerdo publicitario. Todas ellas son actividades lo bastante cortas como para incitarte a completarlas, pero lo bastante largas como para invertir un buen número de horas.

"UN JUEGO QUE TE ENVUELVE, TE ENAMORA Y TE ENGANCHA"

No podían faltar, a mayores de todo esto, las tradicionales subhistorias. Situaciones cotidianas del día a día en las que la gente acude a Kiryu para resolver sus problemas. Estas historias siguen ofreciendo **una visión muy crítica y dura de la vida en la ínsula nipona**, con situaciones tan duras como tiernas que **nos harán pensar** como jugadores. A diferencia de otras entregas, aquí tan solo tendremos 52 porque se verán complementadas por las tramas de Troublr, una aplicación en la que la gente nos avisará de problemas que se producen en las ciudades para que alguien acuda a resolverlos y solucionarlos lo antes posible.

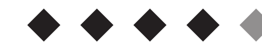
Sería posible pasarse toda la revista comentando todas las virtudes y maravillas de la franquicia *Yakuza* en general y de esta sexta entrega en particular, empezando por las **numerosas anécdotas** que pueden surgir durante la aventura. *Yakuza 6* no es un juego perfecto, sobre todo porque el motor gráfico aún **no es tan sólido** como el que se empleaba hasta ahora (nos encontramos algún que otro *bug* irrelevante) y porque nos vuelve a llegar **en inglés.** Pero es un juego que te envuelve, te enamora y te engancha, que te obliga a querer darlo todo por mucho que te propongas no volver a invertir decenas de horas en karaokes y demás tonterías secundarias. Si a esa capacidad de diversión y de abstracción le sumamos una gran historia y un sistema de combate divertido y muy fluido, el resultado no es otro que una **nueva obra maestra para cerrar un ciclo**. El nuevo protagonista del nuevo ciclo lo tiene **muy difícil** para volver a enamorarnos de esta manera. ■



CRÍTICA

KIRBY **STAR ALLIES**

POR **ELI** LÓPEZ



NINTENDO SWITCH

A veces necesitas un héroe con un apetito inusual. Con las anteriores palabras, Nintendo presentó el último juego de Kirby, que meses después pasó a conocerse como *Kirby Star Allies*, la primera entrega protagonizada por la bola más glotona de los videojuegos para Nintendo Switch.

La Gran N acompañó el vídeo de una ventana de lanzamiento que, por aquel entonces, me desilusionó por lo lejana que parecía: 2018. Ese año ha llegado y con él **el aterrizaje de Kirby en la consola híbrida**.

Tengo la sensación de que, para una gran parte de los jugadores, Kirby no es un personaje de peso, que no quiero decir querido. Cuando se anunció en el pasado E3 2017, la verdad es que pasó bastante desapercibido, salvo por el gran colorido de sus escenarios y que, al fin y al cabo, no deja de ser Kirby.

Con personaje de peso, me refiero a que sus juegos, por lo general, **no son algo por lo que la gente correría a una tienda para comprarlo** o acudiría a la eShop para descargarlo. Hecho que espero que cambie con esta gran e increíble entrega.

Kirby Star Allies es uno de esos juegos al que los tráileres o las demos que haya podido tener de manera previa al lanzamiento no le hace justicia. La nueva entrega del adorable y rosado héroe sorprende a medida que superas cada una de las fases gracias a **una gran cantidad de personajes disponibles para jugar**, habilidades que sacan más de una sonrisa y fases que dejan con la boca abierta por su gran originalidad.

La historia no es más que una mera justificación de lo que se está jugando y la dificultad es casi anecdótica, pero *Kirby Star Allies* es, en su conjunto, un juego que merece ser jugado tanto por los fans de la bola glotona como por los amantes de los plataformas.

Fácilmente es uno de las mejores entregas de la saga. Y lo es porque explota la originalidad, la dulzura y la diversión para todos los públicos, señas de identidad de Kirby.



KIRBY STAR ALLIES

—

Desarrolla: HAL Laboratory
Distribuye: Nintendo
Precio: 59,99€
Lanzamiento: 16 de marzo de 2018
Textos: Castellano

DIVERSIÓN GARANTIZADA

KIRBY STAR ALLIES MERECE **UNA OPORTUNIDAD**

HAL Laboratory ha vuelto a hacerlo. El estudio ha sido capaz de innovar una vez más con Kirby, dando como resultado una de las mejores entregas de la saga, a pesar de la ausencia de dificultad y su corta duración.

A estas alturas es más que probable que ya hayáis leído cientos de opiniones sobre *Kirby Star Allies*, destacando sobre todo sus puntos débiles: **la dificultad y la duración**. Yo misma lo acabo de hacer hace unos instantes, puesto que no quiero mentir a nadie diciendo que esta entrega es perfecta. No obstante, soy de esas personas que prefieren quedarse con lo bueno o fijarse en aquello en lo que un juego despunta. Por ello, ya que he contado cuáles son las principales flaquezas de *Kirby Star Allies*, voy a explicar sus bondades o puntos fuertes, que, a mi parecer, no son pocos.

Kirby Star Allies comienza con **una tierna y entrañable cinemática** que cuenta cómo Lord Hyness, Heraldo del Caos, invoca una tormenta de jamacorazones para restaurar el caos oscuro. Muchos de estos corazones malignos llegan a Dream Land, bosque situado en el Planeta Pop, adueñándose de la voluntad de algunos de los enemigos más reconocibles de nuestro protagonista como Meta Knight o el Rey Dedede, a los que debe liberar de su maldición. **Así comienza el periplo de Kirby**, el héroe que todos necesitan.

Además de la archiconocida habilidad de copia, Kirby dispone de **corazones de amistad**. Estos pueden lanzarse a cualquier rival con una habilidad para convertirlo en un aliado, algo ya visto en *Kirby Super Star*. Así, se puede llegar a formar un ejército en miniatura de hasta tres amigos —controlados por la IA o por jugadores— en el que se pueden mezclar todas y cada una de sus habilidades para generar ataques devastadores conocidos como **habilidades de amigo**.



Estas habilidades, no solo permiten ser disfrutadas dentro del juego al infligir un mayor daño a los enemigos, sino visualmente también. *Kirby Star Allies* ofrece **escenarios coloridos** gracias a los gráficos HD con los que cuenta. Es por esta razón que, no en pocas ocasiones, me he quedado un tanto embobada mirando la pantalla, disfrutando del espectáculo visual que ofrecen habilidades como el Festikabum o el Potaje de amigos. Estas pueden realizarse **tanto en pareja como en equipo**.

Suele ocurrirme que, según el juego en cuestión, puede que incluso del momento en el que me encuentre jugando, prefiera llevar un arma o un poder en concreto para hacer frente a los enemigos que se crucen en mi camino.

En este sentido, *Kirby Star Allies* permite elegir dentro de **un arsenal bastante extenso**. Así, las habilidades de amigo, herencia de juegos como *Kirby 64: The Crystal Shards* y *Kirby: ¡Roedores al ataque!*, son fruto de mezclar armas tan diferentes como pueden ser un yo-yo y un látigo con poderes como el fuego o la electricidad.

De este modo, mientras que los ataques en pareja están relacionados con armas y habilidades, los ataques en equipo son movimientos originales realizados con la suma de todos los componentes.

Una de las cosas que se sabe de antemano de la saga *Kirby* es que **no es una serie de juegos que se caracterice por su dificultad**, por lo que buscarla en esta entrega es un intento en vano. Como decía, las habilidades de amigo son devastadoras, pues

basta con ejecutarlas no muchas veces para acabar incluso con el jefe final de cada fase. **Pero insisto**. Esto no es lo que se suele buscar en un juego protagonizado por nuestra bola glotona favorita, aunque es posible encontrar esa cierta dificultad a la hora de hacerse con todos los coleccionables.

Aquí, los anteriores se presentan **en forma de piezas de puzle**. Al encontrar la cantidad suficiente, se desbloquean ilustraciones exclusivas que conmemoran el 25º aniversario de Kirby, que nació allá por el año 1992 con Kirby's Dream Land. Además, cuenta con una serie de secretos que suponen todo un detalle por parte de HAL Laboratory, desbloqueables tras pasarse el Modo Historia.

No puedo terminar el texto sin hablar del **apartado sonoro** de *Kirby Star Allies*. Cuando pienso en Kirby, enseguida me pongo a tararear el tema principal de *Kirby's Dream Land*, aquel que ha estado presente en la saga siempre. Una canción alegre, pegadiza, acorde con lo que es nuestro héroe: **amoroso y enternecedor**. Además de encajar a la perfección con unos escenarios cuidados y bien trabajados, nos traslada a las primeras aventuras de la bola rosada.

Con todo, es cierto que se puede llegar a apreciar el desgaste de la fórmula de HAL Laboratory. Pero si por algo se caracteriza el estudio es por el mimo con el que trabaja, especialmente con Kirby, palpable en la constante innovación de la anterior. *Kirby Star Allies* es el último gran ejemplo de ello, una aventura cuya gracia reside en compartir la experiencia, disfrutar de los grandes momentos que ofrece y, en definitiva: **saber apreciar la grandeza de Nintendo**. ■

"LA MÚSICA NOS TRASLADA A LAS PRIMERAS AVENTURAS DE LA BOLA ROSADA"

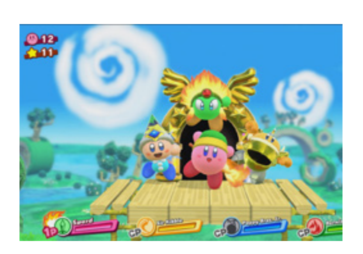
Imágenes del juego

Una nueva aventura en compañía

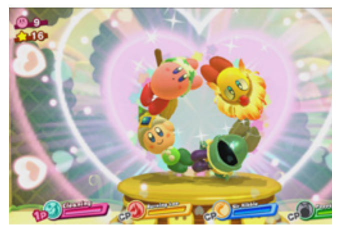
—

El principal atractivo de *Kirby Star Allies* es la posibilidad de jugarlo un total de cuatro usuarios. Así, la obra de Nintendo proporciona momentos de verdadera diversión. No obstante, jugarlo en solitario, con una IA tan benevolente, puede aburrir a los más experimentados.





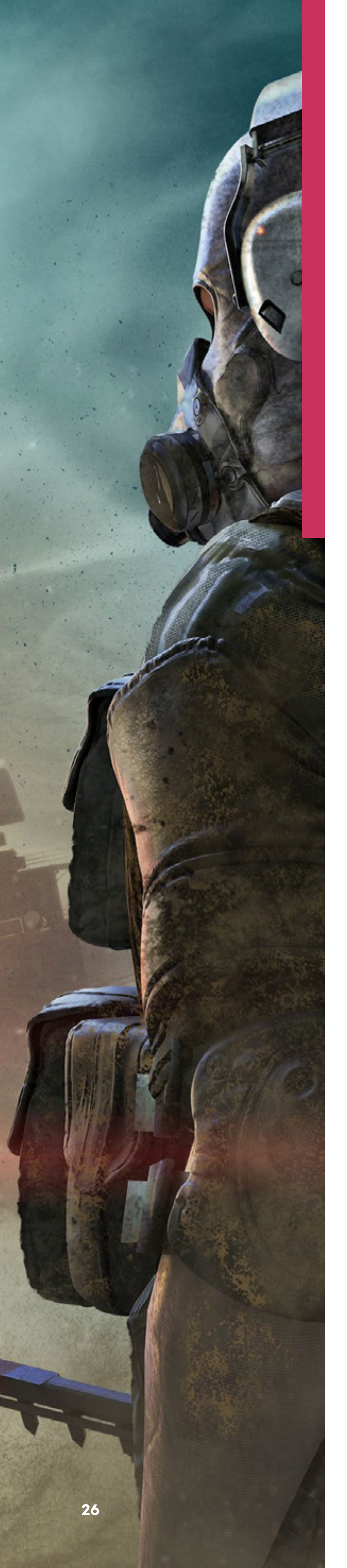
En esta entrega, Kirby puede afrontar las fases y los enfrentamientos contra jefes finales con la ayuda de otros seres, controlados por tres jugadores más o por la IA.



Star Allies se disfruta mucho más en compañía, siendo una experiencia muy grata para iniciarse en los videojuegos de plataformas. Por eso, es ideal para los más pequeños.



Como es habitual en la saga de la bola rosada, los gráficos y la banda sonora desprenden personalidad y ternura, muy en la línea del protagonista. Originalidad y dulzura al máximo nivel.



PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

METAL GEAR **SURVIVE**

POR **ÁLEX** G.RODRÍGUEZ



DEL MUNDO DEL SIGILO **AL DE LA SUPERVIVENCIA**

Olvida a tus hermanos de armas, a la gente que querías proteger... a los enemigos contra los que luchabas. Todo cuanto conocías ha dejado de existir: estás solo.

Masacrados sin ningún tipo de piedad; ese fue nuestro final. XOF, la fuerza de ataque encubierta de la agencia privada estadounidense conocida como Cypher, llevó a cabo una ofensiva contra la Mother Base con un claro objetivo: **no dejar supervivientes**... Aun con la ausencia de Big Boss, nuestro líder, resistimos el ataque ferozmente sabiendo que tan sólo alargaríamos lo inevitable. Si íbamos a morir, que fuera matando.

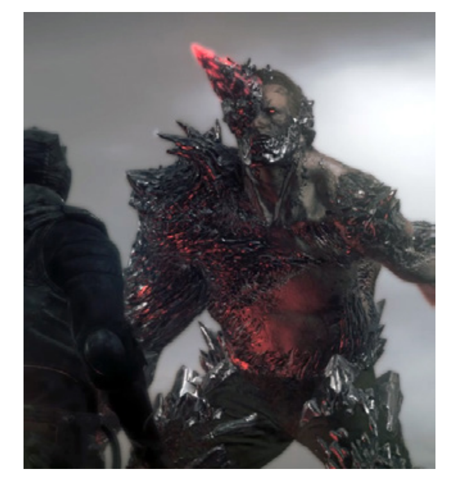
Un casquillo chocando contra el suelo segundos antes de que lo hiciese el cuerpo del soldado al que atravesó la bala; una ensordecedora explosión tras otra; las estructuras metálicas retorciéndose como si sintieran el sufrimiento que allí estaba teniendo lugar; los gritos de mi hermanos; el infierno en la Tierra... Pese a todo, en el momento en que Big Boss regresó a la base no había nada que hacer. **Nuestro cuartel general se encontraba completamente arrasado**, siendo la retirada su única opción. Por desgracia, tras el asalto apenas quedaron supervivientes. O, al menos, eso es lo que pensaba: en mi caso, **la suerte no estuvo de mi lado**

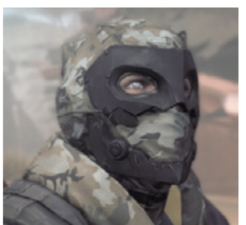
Volver a ver la luz del sol tras los últimos eventos que guardaba en la memoria debería haber sido un alivio, pero mentiría si afirmara tal cosa. **Goodluck, el que sería el único contacto humano con el que contaría por el momento, me puso al tanto de la situación: me encontraba en Dite**, una dimensión paralela a la nuestra donde allá donde miraras reinaba la desolación. Un nombre que resultará familiar para quienes conozcan *La Divina Comedia*. En la obra de Dante, Dite es una ciudad que se encuentra en el sexto círculo del infierno; un lugar donde los herejes eran castigados en sepulcros en llamas. Quizá, acabar aquí era mi castigo... Una vez puse rumbo al punto que Goodluck señaló, me crucé con unas criaturas que si bien no eran demonios, pasarían por ellos: **los Errantes**. Al parecer, estos seres fueron humanos en el pasado, mas acabaron infectados por una forma de vida desconocida, convirtiéndolos en los seres agresivos que se alzaban frente a mí. Eliminarlos no era una opción y a duras penas pude escapar de ellos. **Si bien no parecían muy inteligentes, con tan sólo un golpe podían derribarme**. No hablemos de lo que hubiera ocurrido si me hubiese enfrentado a todo un grupo sin apenas recursos con los que defenderme. **La unión era su fuerza**. ▸

Una vez alcancé lo que sería mi nuevo Campamento Base, estaba seguro de que **sobrevivir en un lugar así no iba a ser tarea fácil**. Esto solo había sido el principio: **el agua limpia y la comida en buen estado serían recursos tan esenciales como escasos**. Según aumentaba el hambre y la sed, mi resistencia y mi vitalidad mermaban en la misma medida. Ingerir alimentos o bebida en mal estado era la última de las opciones, más aún si no contaba con los **medicamentos adecuados para eliminar las infecciones** que podrían derivar de ingerir esas sustancias. Asimismo, debía **descubrir los secretos que se esconden a lo largo y ancho de este mundo en el que la mayoría de las criaturas que lo habitan son hostiles**. No obstante, contar con el apoyo y ayuda de **Virgil T-9**, una inteligencia artificial situada en la base, convertiría esas tareas en algo más llevadero. Poco después descubrí que **los Errantes poseían una energía conocida como Kuban**, que, una vez muertos, **podría ser extraída de sus cadáveres**. Este es un recurso exclusivo de esta dimensión con el que tendría la capacidad de **mejorar estructuras y equipamiento, así como mis propias habilidades de físicas supervivencia**, entre otras aplicaciones. Construir una base sostenible, encontrar fuentes de recursos constantemente, buscar posibles supervivientes y descubrir qué ha pasado en este lugar son algunas de las tareas a las que debemos hacer frente si queremos sobrevivir. Sabiendo todo esto tan sólo queda decir una cosa: **bienvenidos al infierno**.

Metal Gear Survive es un título que **no ha estado exento de controversia desde que se dio a conocer al público**. En primer lugar, debido a la polémica salida de Hideo Kojima de Konami. En segundo lugar, por resguardar esta entrega bajo el manto conformado por

Imágenes del juego







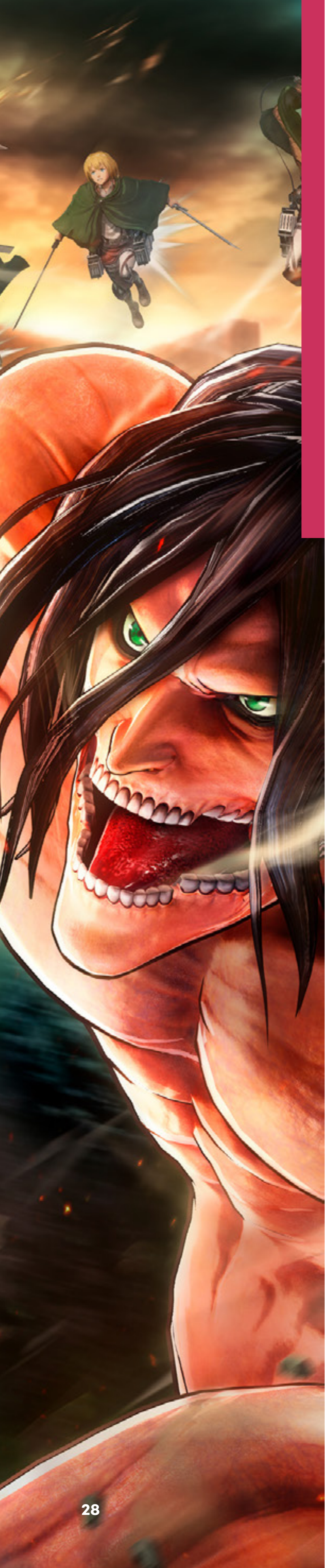
"UN CÚMULO DE BUENAS IDEAS, DESARROLADAS DE MANERA REGULAR"

el nombre de una saga tan emblemática y querida, rompiendo con ello casi todos los esquemas y planteamientos de la misma. Se puede llegar a entender que el simple hecho de lanzar un *spin-off* de estas características enfadase a muchos usuarios. Pese a ello, **he sido de esas personas que no ha esperado nada, ni para bien ni para mal, antes de ponerse de lleno con el juego**. Y, sobre todo, lo ha tratado como lo que es: **un experimento ajeno a la historia principal cuyo nexo de unión es solo parte del universo en que se desarrolla**. Dicho esto, y tras casi 100 horas de juego, puedo decir que no es tan mal título como muchos se han empeñado en hacer creer. Evidentemente, tampoco nos encontramos ante una obra maestra. Sin embargo, **y pese a sus defectos, los momentos de diversión y desafío están asegurados**.

Bien es cierto que **el modo individual** llega a un punto en que **puede hacerse incluso repetitivo**, pero no serán pocas las tareas con las que podremos matar el tiempo yendo de un lado a otro de los dos extensos mapas así como las enfocadas al *post-game*. En cuanto al **argumento se refiere, no esperéis gran cosa**: nos encontraremos ante momentos inesperados en la misma medida que lo haremos con aquellos que ni tendrán sentido, ni terminarán de convencernos. En general, *Metal Gear Survive* ha sido un título que presenta un cúmulo de buenas ideas, desarrolladas de manera regular. Si hablamos del modo **multijugador**, nos encontramos ante una vertiente de juego en la que **el objetivo principal será resistir una serie de oleadas junto a otros tres jugadores mientras** extraemos energía Kuban. Un modo en el que se compartirán equipos y recursos del modo campaña, y en el que **disfrutaremos de eliminar errantes junto a nuestros amigos** a la par que extraemos toda la energía posible de los agujeros de gusano.

Metal Gear Survive es un título muy entretenido, siempre y cuando nos adentremos en él sin prejuicio alguno. ■





PC · PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · NINTENDO SWITCH

ATTACK ON **TITAN 2**

POR **ISRAEL**MALLÉN

DISONANCIA **TRANSMEDIÁTICA**

La segunda entrega del videojuego de *Shingeki no Kyojin* ignora un componente básico de la serie: la crueldad. Ni rastro de la tiranía titánica que creó Hajime Isayama.

Jamás he sentido tanto miedo. «Papá, ¿qué te pasa?», sollocé con la voz entrecortada. De mi garganta no emanaba palabra alguna, en la más terrible sintonía con la de mi padre. La cánula por la que mi progenitor respiraba se tiñó de un rojo tiznado, como si su tono oscuro anticipara que allí, en aquel habitáculo aséptico del hospital, **iba a apagarse una vida**. Mi padre tampoco era capaz de articular siquiera una oración de socorro; la sangre que borboteaba de su gaznate se lo impedía.

La ayuda médica no llegaba y tanto mi hermano como yo, en sintonía con el mayor de los Mallén, nos ahogábamos en aquel charco de linfa que inundaba el pecho paterno. No lo entendía. Horas antes, los tres nos reíamos viendo la televisión. Incluso habíamos puesto algo de música sesentera para reforzar la sensación de que nuestro padre, hijo de los años 50, había vuelto a nacer. Por primera vez tras varias semanas en vela, **todos reíamos**. Un parpadeo más tarde, la parca estrangulaba sin piedad al hombre que me dio la vida.

El cáncer, uno de los más cruentos heraldos de la muerte, no tiene contemplaciones. Apenas saboreaba el inicio del verano cuando el médico nos confirmó que un demonio estaba devorando la garganta de papá. Por suerte, lo atajamos pronto y frustramos sus ansias de óbito. En menos de un mes y medio pasé del gozo inapelable que genera concluir otro año de carrera al más absoluto terror y, finalmente, a **volver a casa con mi padre de la mano**.

Recuerdo confeccionar mi reseña de *Console Wars* para *GTM* durante las veladas en el hospital. Ojeroso, las lágrimas se encargaron de teclear más de una palabra. Si pese a todo el sufrimiento redactándolo guardo un buen recuerdo de él, como del terrorífico mes tras la operación, es porque ahora podría estar huérfano de padre. Francisco Fermín Mallén aguantó la respiración y **se negó a exhalar su último aliento**. Su supervivencia es harto meritoria porque la muerte no concede oportunidades, ni siquiera basta con luchar.

Esa funesta lógica escapa a mi comprensión, como ocurre con los personajes de H.P. Lovecraft cuando descubren que son nimios títeres en manos de males primigenios. Poco podemos hacer para evitar protagonizar un panegírico. Irónicamente, entenderlo me hizo más feliz. Así es como aprendí a valorar más la vida: **por miedo a perderla**. ▸

La parca se presenta sin permiso, por la espalda. Tal y como hizo el **Titán Colosal** en la primera temporada de *Attack on Titan*. Dicha bestia surgió de la nada y, de haber querido, habría devorado a Eren sin que este pudiera hacer nada.

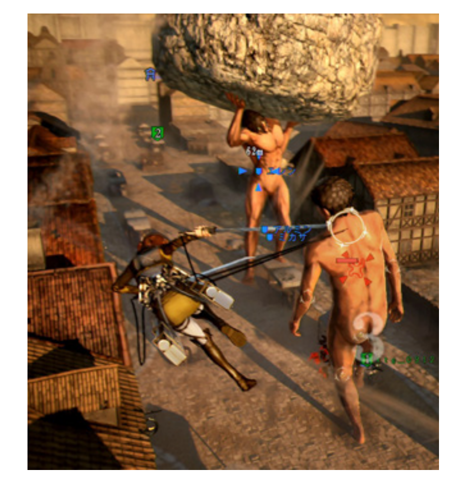
Hajime Isayama concede un **protagonismo absoluto a la muerte** en su diégesis. Precisamente, eso es lo que la torna en uno de los manganimes más atractivos e interesantes. Cualquier personaje puede morir, sin importar el momento o su papel en la trama. Si siento apego por Eren, Mikasa y Armin es porque el riesgo de verlos perecer es real. Es amor por oposición: celebrar la vida por temer la muerte.

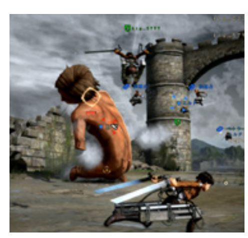
Lo peor que podía hacer *Attack on Titan 2* es **ignorar dicha premisa**. El reto que propone es inexistente y eso deviene en momentos de disonancia transmediática. Nada tiene que ver lo que sucede en el título con lo que acontece en el crudo y sangriento manganime. Tampoco con las cinemáticas del juego, un ejercicio terrible de incoherencia.

De poco sirve que Sasha o Conny tiemblen al ver a los titanes si, una vez tomo el control de mi personaje, acumulamos juntos rachas de hasta **30 criaturas aniquiladas**. Para que os hagáis una idea, la Policía Militar perdona la vida a Eren por ser capaz de acabar con una veintena de monstruos cuando se convierte en titán. ¿En qué queda la hazaña de Jaeger si cualquier cadete puede superarlo?

***Attack on Titan 2* renuncia a la dificultad diegética**, aquella que está justificada por el universo narrativo y que, por ende, refuerza el mensaje de la obra. Los titanes deben ser temibles sin excepción, ya que incluso los más pequeños desmiembran a varias personas antes de que el más hábil soldado pueda rebanarles la nuca. Cuando eso no ocurre, como en este título, el relato **pierde toda su fuerza**. Incluir varios modos de dificultad fomenta la accesibilidad de un producto que no engaña a nadie y apela a los acérrimos de *Shingeki no Kyojin*. No obstante, ataca a la esencia de la licencia.

Imágenes del juego







"NO HAY SHINGEKI NO KYOJIN SIN MIEDO A LA MUERTE"

La obra de Isayama es profundamente humana. Los personajes, complejos, se enfrentan a un destino que pase lo que pase será fatal. Perderán a un amigo o, en el peor de los casos, su propia vida. **No hay *Attack on Titan* sin miedo a la muerte**.



Esa es una **flaqueza mortal** para este título, que palidece cuando tiene que transmitir emociones, pero con otras virtudes. Surcar los tejados de cada distrito es placentero y, cuando se acumulan varios titanes, usar los equipos de maniobras tridimensionales es sencillamente espectacular.

El óbice radica en que no existe diferencia entre esos titanes y los monigotes de madera que abundan en el tutorial. Tampoco ayudan los continuos *bugs* y problemas de cámara, que resultan en **bestias completamente quietas** o incrustadas en horizontal en el muro.

Es una verdadera lástima que *Attack on Titan 2* no respete la dificultad diegética, pues borda otros aspectos. Me parece un acierto que dedique tiempo a cuidar las relaciones con otros personajes. No por su repercusión en el juego, inexistente más allá de adquirir algunas habilidades adicionales, sino porque **refuerza el componente humano** que caracteriza a *Shingeki no Kyojin*.

El déficit de este título se sintetiza citando al gran Jorge Luis Borges: «¿De qué otra forma se puede amenazar que no sea de muerte? Lo interesante, lo original, sería que alguien lo amenace a uno con la inmortalidad». *Attack on Titan 2* condena al jugador y le brinda la vida eterna, restándole valor a la supervivencia en un entorno mortífero. De nada sirve su espectacularidad; **no concibo un *Shingeki no Kyojin* piadoso**. ■



PLAYSTATION 4

SWORD ART ONLINE
FATAL BULLET

POR **MARC** ARAGÓN

ARMAS DE FUEGO
Y ESPADAS LÁSER

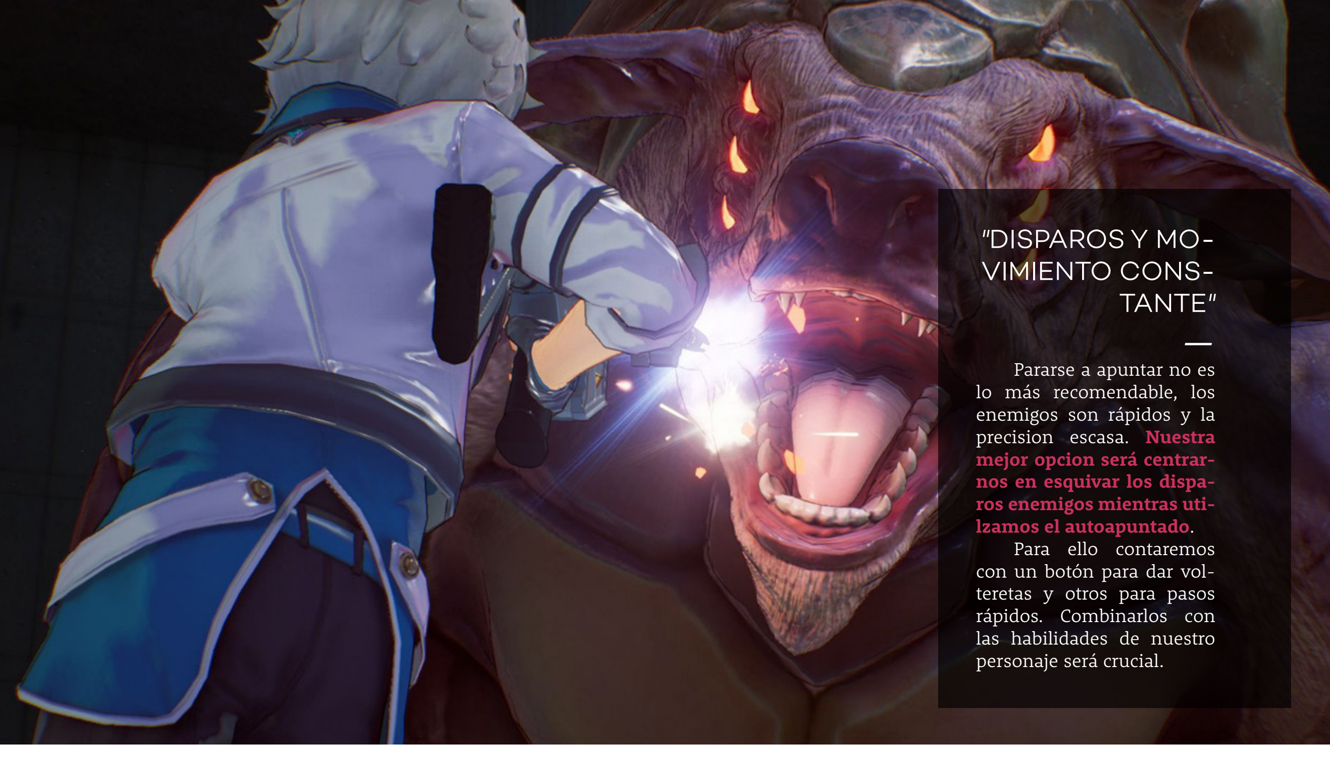
Fatal Bullet nos lleva a *Gun Gale Online*, un juego dentro de un juego de sobra conocido por todos los fans de *Sword Art Online*. Dejamos los filos; nos pasamos a la pólvora.

Sumergirse de lleno en un mundo virtual en el que vivir aventuras y enfrentarse a peligros es **uno de los mayores sueños de todo jugador.** Por eso no es extraño que *Sword Art Online* cuente con un gran número de aficionados a los videojuegos entre sus legiones de fans. La serie protagonizada por Kirito y compañía nos lleva a un mundo en el que la tecnología hace esto posible, haciendo que sus personajes puedan introducir sus mentes en enormes mundos digitales. **¿Quién no ha imaginado nunca algo así?** Sí, es cierto que el primer juego que aprovechaba estos avances era una trampa que mataba a sus usuarios, pero una vez solventado este pequeño detalle, se inició una era dorada para la realidad virtual.

Esta peculiar situación proporciona a Reki Kawahara, escritor de la serie, la herramienta perfecta para trasladar a sus personajes a cualquier situación posible y cualquier entorno imaginable. El mundo de espadas de *SAO* da paso a uno de hadas y hechicería, al que le sigue **un planeta *cyberpunk* en el que las armas de fuego son las protagonistas.** Este es el lugar en el que transcurren los hechos de *Fatal Bullet*, un VRMMORPG llamado *Gun Gale Online*. Lo que esta retahíla de letras nos quiere decir es que **se trata de un juego de rol** (*Role Playing Game*) para una gran cantidad de usuarios conectados (*Massive Multiplayer Online*) jugando en realidad virtual (*Virtual Reality*). Y en esta definición encontramos el primer problema. Puede que *Gun Gale Online* cumpla estas tres premisas, pero *Fatal Bullet* apenas es un RPG. **No está diseñado para jugadores masivos y, definitivamente, no puede jugarse en realidad virtual.**

Lo que nosotros jugamos es, en realidad, una imitación de todo eso. **Nuestro personaje es un novato al que una amiga anima a probar** *GGO*, el *shooter* de moda, el juego dentro del juego. En él conoceremos a los personajes de la serie, Kirito, Asuna, Leafa, Sinon y el resto, que han decidido colgar las espadas y las armaduras durante un tiempo para pasarse a los tiroteos. Ellos, junto con otros NPC, representarán a los otros jugadores de *GGO*, **lo que nos convierte en la única persona real de este MMO.**

Al comenzar la partida creamos nuestro yo virtual y de estilo anime con un sencillo editor, **algo nuevo en la saga.** Por primera vez no seremos un personaje conocido, sino que



"DISPAROS Y MOVIMIENTO CONSTANTE"

Pararse a apuntar no es lo más recomendable, los enemigos son rápidos y la precision escasa. **Nuestra mejor opcion será centrarnos en esquivar los disparos enemigos mientras utilzamos el autoapuntado.**

Para ello contaremos con un botón para dar volteretas y otros para pasos rápidos. Combinarlos con las habilidades de nuestro personaje será crucial.

partiremos de cero y deberemos pelear para alcanzar a los demás. Como en todo RPG, **nuestro avatar contará con distintas estadísticas que podremos mejorar al subir de nivel.** Fuerza, inteligencia, agilidad y otras cuatro características clásicas del género que definirán aspectos como la salud o la velocidad. Todo RPG que se precie debe permitir al jugador crecer, progresar y mejorar, transmitiendo así la sensación de que se es un poco más fuerte tras cada combate.

Esto no ocurre en *Fatal Bullet* y resulta tremendamente frustrante. Mejorar al máximo la agilidad no hace que nuestro avatar se sienta más rápido o salte más lejos, únicamente sirve como requisito para utilizar ciertas armas. Tras unas cuentas horas de partida, la mejor opción parece aumentar todas las estadísticas a la par para no cerrarnos ninguna puerta.

Ya con los pies en el suelo virtual de *GGO*, **el juego nos da una clase magistral de cómo agotar al usuario antes de empezar la partida.** Y es que uno de los mayores fallos de esta obra es una gestión terrible del tiempo del jugador. Comenzamos con más de dos horas en las que apenas tenemos el control de nuestro personaje durante 20 minutos. El resto del tiempo nos asaltan cinemáticas, conversaciones y un sinfín de tutoriales que nos explican cosas que no podremos hacer hasta varias horas después. **Una falta total de gestión de la información** que nos obligará a

"LA TRAMA NO ES MÁS QUE UNA EXCUSA PARA SALIR A DISPARAR"

volver a consultar cada tutorial cuando realmente la necesitemos. Con el tiempo, las cinemáticas y las conversaciones se van espaciando, pero en la mayoría de ocasiones **parece que su único objetivo sea que veamos en pantalla a uno de los personajes de la serie**, sin que nos revele nada mínimamente interesante.

Pero no olvidemos que esto es un RPG disfrazado de *shooter*, por lo que **son los momentos de acción los que realmente nos mantienen pegados al mando.** El *gunplay* está influenciado por las obras modernas de este género, en las que se prima el movimiento y las reacciones rápidas frente al posicionamiento o la precisión. La cámara se sitúa a nuestra espalda, lo que nos permite controlar fácilmente un gran ángulo de visión.

Los enemigos aparecerán de la nada según vayamos avanzando, por lo que los tiroteos pueden volverse multitudinarios en un abrir y cerrar de ojos. Nuestra mejor baza serán las esquivas y las volteretas mientras hacemos uso del autoapuntado para ir derribado a los enemigos que tengamos más cerca. **Se trata de una acción frenética que,** sin llegar a la altura de los mayores exponentes del género, **resulta bastante satisfactoria** en cuanto nos acostumbramos a su velocidad.

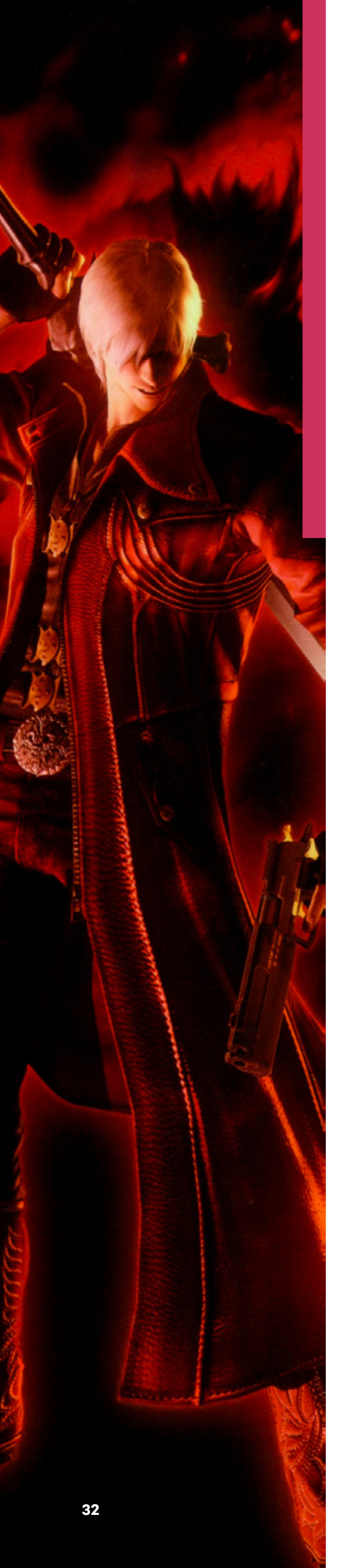
Es un producto divertido y entretenido, pero a medida que me he acercado al final he empezado a entrever **un potencial desaprovechado y una oportunidad perdida.**

La historia no es más que una sucesión de excusas para salir al mundo y ponerse a disparar. Mejora un poco en cuanto los hechos se entremezclan con los del anime, pero nunca llega a suscitar interés, no nos deja con ganas de más. *Gun Gale Online* y las armas de fuego que contiene están pensadas para combates a media y larga distancia. *Fatal Bullet*, por su parte, **nos obliga a combatir a enemigos a pocos metros de distancia.**

No hay lugar para la planificación, las emboscadas o los asaltos por sorpresa. Su mundo, dividido en pequeños mapas interconectados, y sus mazmorras de pasillos estrechos, no son lugar para francotiradores ni para aquellos que disfruten experimentando con distintas estrategias.

Pese a tener buenas ideas, **parece más empeñado en que nos sintamos parte de la serie que parte del juego**. Es una propuesta sin identidad, demasiado dependiente de su referencia y sin intención de marcar su territorio.

Una entrega vacía, de las que cautivan a los fans acríticos pero desencantan a los más exigentes. ■



PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

DEVIL MAY CRY
HD COLLECTION

POR **JUANPE**PRAT

UNA REMASTERIZACIÓN **PRESCINDIBLE**

Tres entregas protagonizadas por Dante que lo mismo te da jugarlas ahora que hace 6 años

La generación *millennial* recibe este nombre, en parte, por ser ese grupo de personas que se han criado entre **constantes cambios tecnológicos.** Según los expertos, somos (yo mismo pertenezco a esta «generación Y» por edad) seres nativos de lo digital y quizá por eso tenemos una sensibilidad especial a la hora de notar caídas de *frames* o ver bajones de resolución en un videojuego. Puede que mis habilidades de *millennial* se hayan activado de pronto al tener entre las manos *Devil May Cry HD Collection*, **una remasterización de una remasterización** que ya se lanzó al mercado en 2012 para la anterior generación de consolas.

Sé que Hideki Kamiya tiene verdaderos titulazos en su currículum, pero yo todavía no había conocido personalmente a **Dante**, ese medio demonio de personalidad chispeante que me recuerda a cierta bruja bailarina que recientemente ha vuelto a cazar ángeles. Pero, sinceramente, lo mismo me hubiese dado jugar este título en PlayStation 3, por ejemplo, que en PlayStation 4. Las principales novedades que presenta ese refrito se centran en las **especificaciones técnicas** y, aunque no tengo un ojo entrenado para diseccionar los gráficos de los videojuegos, sí que os puedo decir que lo que ofrece este recopilatorio al jugador se queda muy escaso.

Como jugador *millennial,* vivo en una época en la que las compañías han decidido que es buena idea **explotar viejas joyas** (y no tan joyas) e ir sacándolas cada poco tiempo en pos de hacer hucha. Está feo decir que solo quieren sacarnos el dinero, pero el mercado **es tremendamente agresivo** y se podría llegar a entender que este modelo se use para financiar futuros proyectos. Voy a dejarlo ahí.

En cualquier caso, Capcom ha pasado los tres primeros juegos de *Devil May Cry* por la pulidora y ha hecho que alcancen los **1080p nativos** en sus partes jugables y se mantengan a **60 frames por segundo de una manera sólida**. Las escenas cinemáticas siguen siendo un cúmulo de *pixelotes* bien grandes, y para mí es la primera vez que se combina tan alegremente resoluciones de 16:9 con las de 4:3 de algunos menús. Lo único que ha hecho la desarrolladora japonesa es **aplicar la ley del mínimo esfuerzo** para ver cuántos miles de copias consiguen colocar a nivel mundial.

En lo que respecta a los juegos, este título te interesará a ti, lector, en la medida en la que quieras (otra vez) revivir las aventuras de Dante que aparecieron para PlayStation 2. El primer *Devil May Cry* es, sin duda, el germen de *Bayonetta,* un cóctel que está a medio camino entre *Resident Evil* —por temática quizá— y el trabajo de Platinum Games, **aunque ha envejecido fatal.** *Devil May Cry 2* continúa la estela del primero, pero es un capítulo olvidable dentro de esta saga tan icónica. Finalmente, con *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* se recuperan un poco las ganas de seguir conociendo más a fondo esta saga de *hack and slash* que continuarían luego otras franquicias como *God of War.* ■

TT ISLE OF MAN
RIDE OF THE EDGE

POR **ALEJANDRA** PERNÍAS





BRAMAN LOS **MOTORES**

BigBen Interactive presenta una interesante opción para los amantes de las carreras

Los juegos de velocidad sobre una moto suelen estar enfocados hacia un estilo más arcade, de manera que estamos **acostumbrados a tomar curvas imposibles** a toda máquina. *TT Isle of Man – Ride of the Edge* llega para cambiar esa perspectiva.

La prueba, que nació en 1907, es la más extrema que existe sobre dos ruedas. **Su trazado se desarrolla en un circuito urbano** en el que cualquier fallo puede suponer la muerte. Kylotonn Racing Games ha creado un título de velocidad que resulta exigente, aunque algo escaso en su contenido.

TT Isle of Man incluye **tres modos de juego diferentes** para un jugador. Contrarreloj, en el que habrá que competir contra el cronómetro para mejorar tiempos y conocer los circuitos, será de gran ayuda cuando la cosa se ponga más seria. En el modo Carrera Rápida, el piloto se enfrentará a los demás competidores en los diferentes circuitos del título. Con la modalidad Carrera se presenta la opción más interesante y profunda del juego, empieza con la creación de un piloto propio, continúa con la adquisición de la primera moto y **culmina con el estrellato.**

Será vital estar **atento a la economía**, ya que el mantenimiento y las reparaciones que necesite el vehículo habrá que pagarlas del propio bolsillo. Si las finanzas alcanzan un estado de números rojos se acabará la partida.

Con un total de 10 circuitos fielmente recreados, que los pilotos toman como referencia para aprenderse el trazado, será posible cruzarlos con 17 competidores de *Superbikes* y *Supersport*. **Las motos son de marcas del máximo prestigio** como BMW, Honda o Yamaha, aunque se quedan algo escasas, cinco por categoría.

Lo que más me llama la atención, y con lo que más cómodos se sentirán los seguidores de este deporte, es con el **nivel de reto**. Todo es graduable, es posible modificar el ABS, el control de tracción, elegir cambio de marchas manual o automático o activar y desactivar la trazada dinámica. Jugar con estas opciones convertirá las carreras en puro realismo o en algo más asequible. Es posible seleccionar varias vistas para pilotar desde la cabina o desde la vista aérea, todas están muy bien realizadas y se disfrutan por igual dependiendo del tipo de jugador que seas.

La jugabilidad es fluida, no hay caídas de *frames* que interfieran con el pilotaje. El apartado sonoro está perfectamente recreado, el ronroneo del motor y el choque del viento contra el casco son una maravilla para el oído. **La sensación de velocidad está muy conseguida**, en algunos momentos resulta, incluso, abrumadora. Uno de sus puntos flacos se encuentra en algunas animaciones que no parecen muy naturales y en físicas que no concuerdan con lo que está pasando

TT Isle of Man es un buen trabajo que ha sabido captar la esencia de una de las competiciones de motos más duras. No queda ninguna duda de que los **amantes de este deporte disfrutarán** de la experiencia. ■

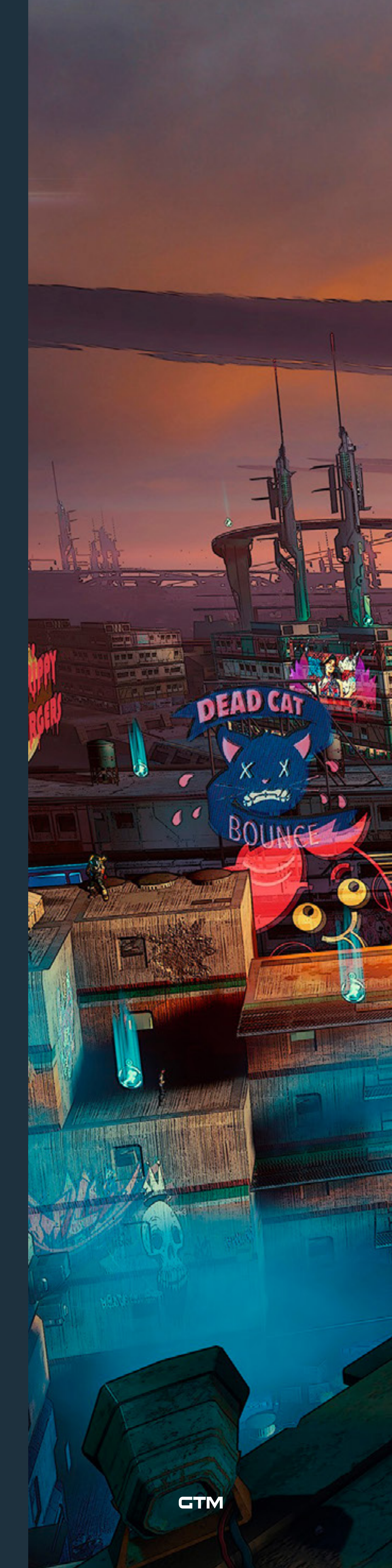


Crackdown 3.

por Alejandra Pernias

La nueva entrega de esta franquicia histórica regresa a la plataforma Xbox. La primera parte se estrenó en el año 2007 para Xbox 360, tuvo una continuación en 2010 y todo parece indicar que durante el presente 2018 vamos a recibir el tercer juego de la serie. **El catálogo de Xbox One necesita nutrirse de exclusivos**, ya que esta carencia está mermando el potencial de la marca, sobre todo ahora que disponen de un servicio tipo Netflix que deberán alimentar con contenido propio. Espero que con *Crackdown 3* tomen el impulso necesario para trazar una hoja de ruta en la que no falten este tipo de títulos.

La obra de Sumo Digital, un *shooter* en tercera persona que se anunció hace cuatro años y que tenía fecha de lanzamiento oficial para el 7 de noviembre del pasado año 2017, finalmente no cumplió con su fecha prevista. Así, desde Microsoft se anunció que el juego iba a ser retrasado para la primavera de 2018. Parece que les quedaba trabajo por hacer, y **es de agradecer que se dediquen a mejorarlo** para ofrecer una experiencia de calidad. Los primeros videos de jugabilidad que se vieron no parecían alcanzar las cotas de excelencia esperadas, por lo que han decidido ser cautelosos y potenciarlo con el fin de alcanzar el nivel que merece.





PULSA START · SPIDER-MAN · DESARROLLA: INSOMNIAC GAMES · PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 · LANZAMIENTO: 2018



¿LO BUENO SE HACE ESPERAR?

*Tras varios retrasos y muchas **promesas**, vuelve Crackdown*

Sumo Digital y Reagent Games están a cargo de una de las producciones estrella de la marca Xbox. La pregunta es, ¿habrán logrado sortear los problemas de desarrollo?

A pesar del retrasos, *Crackdown 3* continúa siendo una de las grandes apuestas exclusivas de Microsoft. **Para la compañía norteamericana, este capítulo supondrá un renacimiento de la saga**, que mantendrá la esencia de la franquicia, pero con nuevas tonalidades y características. Se trata de una apuesta por una jugabilidad más actual, que contará con una tecnología que podría ser uno de los referentes para el futuro de los videojuegos, el poder de la nube.

El *sandbox*, codesarrollado por Sumo Digital y Reagent Games, va a **reforzar la destrucción de escenarios** a nuestro paso. Esto quiere decir que absolutamente todo lo que haya alrededor va a ser destruible, al menos en el modo multijugador. Ya se ha dejado claro que este factor tan impactante solo estará disponible para la modalidad online: la razón principal es que no se quiere comprometer la experiencia de la campaña imponiendo una conexión permanente a internet. Así las cosas, será posible jugar la historia *Crackdown 3* sin ningún tipo de cortapisas.

De esta parte se encarga Reagent, que está centrada al máximo en utilizar la **tecnología de la nube** para que la destrucción del juego nos deje con la boca abierta. Ya hemos podido

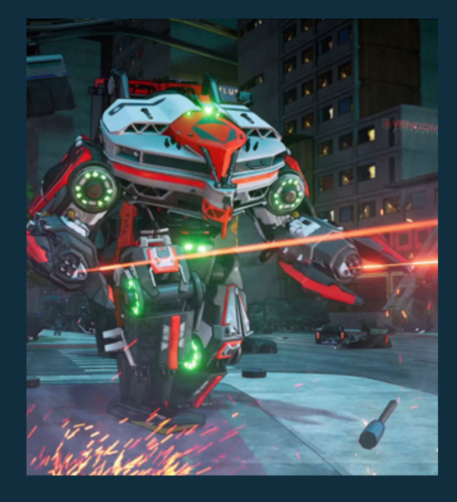
ver algunos tramos jugables de este modo de juego, que es muy abierto y permite múltiples opciones.

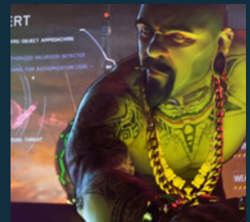
La campaña de *Crackdown 3* está siendo desarrollada por Sumo Digital, padres de juegos como los *Sonic Racing* o *Snake Pass*. **Este modo historia se podrá jugar en solitario o acompañado de amigos en cooperativo de hasta cuatro jugadores.** La jugabilidad será muy similar a la primera entrega de la saga, la más aclamada por los usuarios de la marca. Sus puntos fuertes se apoyan en una amplia variedad de armas mezcladas con pura y frenética acción. Además, el entorno nos permitirá interactuar con él de manera casi ilimitada, pues casi todo se podrá coger o manipular para usarlo contra los enemigos que se ciernan sobre nosotros.

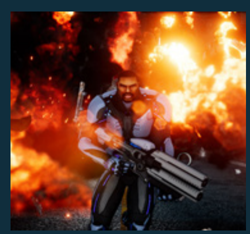
Al principio de este periplo **se dará la oportunidad de elegir el aspecto del agente, así como su sexo.** La jugabilidad dejará al usuario realizar todo tipo de locuras en el escenario, el doble salto y el deslizamiento en el aire permitirán que se alcancen posiciones imposibles para cualquier mortal. Por otra parte, el mapa de *Crackdown 3* va a ser el más extenso de la saga, en concreto 2,5 veces más grande que el del título original.

La urbe de New Providence, ciudad en la que se desarrollan los acontecimientos, está dividida en varios distritos, cada uno dominado por una banda de criminales y su respectivo líder. La misión principal será la de acabar con estos malhechores para instaurar la paz en el territorio. Será posible atacar estas zonas a nuestro antojo, aunque habrá que tener cuidado con el **nivel de los enemigos**, puesto que si el personaje no da la talla caerá inevitablemente.

Imágenes del juego







"LA JUGABILIDAD DEJARÁ AL USUARIO REALIZAR TODO TIPO DE LOCURAS SOBRE EL ESCENARIO, ENTRE ELLAS EL DOBLE SALTO Y EL DESLIZAMIENTO"

Todavía no se ha anunciado una fecha de lanzamiento concreta para *Crackdown 3*, pero sí un marco que se sitúa en primavera de este mismo año. **Microsoft no debe permitirse otro retraso para este juego** que tantas alegrías podría traer a los usuarios si cristaliza como debe. Por el momento, queda esperar a que las mejoras y el margen de tiempo surtan efecto en el *sandbox* exclusivo de la compañía norteamericana. ¿Lo conseguirá? El tiempo lo dirá. Lo que está claro es que para los de Redmond es crucial que sus producciones propias, escasas hoy día, triunfen. De cara al éxito de su servicio *Game Pass*, sería también una buena noticia que *Crackdown 3* saliera como es debido. ■



El poder de la nube, ¿un mito de marketing o realidad?

—

Con *Crackdown 3* Microsoft presumió del potencial de la nube para mejorar los gráficos y otras características. De momento no se ha aprovechado. ¿Quizá en lo nuevo de Sumo Digital?



PULSA START · KINGDOM HEARTS III · **DESARROLLA: SQUARE ENIX** · PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4, XBOX ONE · **LANZAMIENTO: 2018**



Kingdom Hearts III.

por Juan Pedro Prat

La última vez que Square Enix lanzó un vídeo sobre *Kingdom Hearts III* nos presentó el mundo de *Monstruos S.A.*, pero hace bastante tiempo que el juego está en desarrollo y son muchos los jugadores que esperan este título como agua de mayo. Oficialmente, esta tercera entrega está en desarrollo **desde 2013**, cuando la compañía japonesa lo presentó durante el E3 de ese año. Lo que mostraron no fue más que un par de gotas de agua para los sedientos fans, pero suficiente para calmar la evidente sed de *Kingdom Hearts*.

Desde entonces han pasado **casi cinco años** (en junio se cumplirá el lustro) y *Kingdom Hearts III* sigue sin tener una fecha de lanzamiento concreta. A pesar de ello, tenemos la esperanza de que Square Enix le dé un buen empujón al desarrollo y conozcamos la fecha de salida en los próximos meses. Con toda seguridad será en el marco del próximo E3 de Los Ángeles, aunque lo que tenemos hasta ahora son solo teorías.

Todo ello no nos impide **realizar un repaso** y recoger en las siguientes páginas toda la información disponible sobre el juego, ya que a lo largo de los años uno puede, perfectamente, haberse perdido entre tantos vídeos aleatorios.



Kingdom Hearts III empieza justo tras ***Dream Drop Distance***

La historia de Aqua contada en A fragmentary passage hace las veces de flashback y nos deja en el umbral de la nueva aventura, pero solo parte de ella.

Hablar de la historia de *Kingdom Hearts III* es siempre una tarea complicada, sea cual sea el género del texto a elaborar. Todos aquellos seguidores de la saga sabrán que en ***Kingdom Hearts: Dream Drop Distance*** se revelaron los verdaderos planes del Maestro Xehanort. El malvado usuario de la Llave Espada intentaba recrear la **Guerra de las Llaves Espada** para crear aquella que abriría el Reino de Corazones.

Kingdom Hearts III supondrá el desenlace de una de las tramas más complejas en mucho tiempo. Se resolverán los misterios que comenzaron en 2002 y se pondrá fin a una historia que lleva enrevesándose durante demasiado tiempo en opinión de algunos jugadores.

Sora, Riku y los demás portadores de la Llave Espada tendrán que enfrentarse a Xehanort y a sus **13 oscuridades**. Todas ellas son representaciones suyas de otras líneas temporales o individuos de oscuridad pura.

El choque de la luz y la oscuridad dará origen a la **Llave Espada X**, aquella que puede abrir el Kingdom Hearts. La última misión de Sora y el resto de protectores de la luz será evitar que el malvado científico lleve a cabo sus planes y pueda acceder a la fuente de todo poder.

Todo esto estará salpicado por el regreso de algunos personajes del pasado que ya han hecho acto de aparición en los tráileres que ha lanzado Square Enix. Uno de ellos es **Marluxia**, quien regentaba el Castillo del Olvido junto a Larxene. Hasta ahora, desconocemos qué tipo de relación les unirá a la trama principal y por qué se encuentran con Sora.

Nuestro protagonista volverá a contar con la ayuda de **Donald** y **Goofy** para conseguir hacerse más fuerte y tendrá un amplio abanico de habilidades completamente nuevas que no se habían conocido antes en la saga.

La primera de ellas será la capacidad de **transformar la llave espada** en armas completamente diferentes, como **pistolas**, un **yoyó** o un **escudo**. Cada uno de los llaveros que estarán disponibles tendrá una transformación propia, por lo que cada una de las formas alternativas de la Llave Espada **será exclusiva** del arma que se obtenga de cada reino.

Y no serán las únicas armas que tendremos a nuestra disposición. El equipo de Tetsuya Nomura ha añadido una nueva función llamada ***Attraction Flow*** que nos permitirá invo-

"OLVIDAOS DE LOS COMANDOS DE REACCIÓN. NO HABRÁ"



"LA NAVE GUMI ESTARÁ DE VUELTA EN ESTA OCASIÓN Y TENDRÁ UN COMPONENTE DE MUNDO ABIERTO QUE SOLO ESTARÁ DISPONIBLE EN ESTE MODO"

car una especie de atracción Disney para atacar a nuestros oponentes. Las **tazas locas**, el **barco pirata** o el tren, que ya han aparecido en algunos vídeos, forman parte de esta habilidad. También regresará el **Modo Acróbata**, un elemento traído directamente de *Dream Drop Distance* y que permite al personaje realizar movimientos más rápidos para trasladarse y atacar.

Y es que necesitaremos de toda la ayuda posible para recorrer los nuevos mundos que se han añadido a esta entrega. *Kingdom Hearts III* ya ha presentado **cuatro** nueva localizaciones que, en palabras de Nomura, serán tan grandes como un solo juego de los anteriores.

Sora tendrá que visitar los mundos de ***Enredados***, ***Big Hero 6***, ***Toy Story*** y ***Monstruos S.A.*** como parte de la nueva remesa de licencias de Disney que se suman al juego. En el caso de *Toy Story* y *Monstruos S.A.*, Sora, Donald y Goofy sufrirán transformaciones físicas que los meterán de lleno en el imaginario de cada una de las películas. Entre los que regresan de anteriores entregas están **Villa Crepúsculo** y **Monte Olimpo**, el mundo de Hércules, pero todavía no se ha desvelado la lista completa de mundos que estarán disponibles.

Lo que sí se sabe es que todavía **no se han anunciado todas las nuevas incorporaciones** con respecto a los reinos que visitará nuestro protagonista. De hecho, el mundo favorito de Tetsuya Nomura aún no se ha hecho público.

En cada capítulo de esta historia, Sora estará acompañado por algunos de los protagonistas de cada película Disney. Por lo que se ha podido ver, Goofy y Donald siempre formarán parte del equipo fijo, mientras que se podrán añadir o salir del grupo otros personajes como **Jake y Sully** de *Monstruos S.A.* o **Woody y Buzz Lightyear** de *Toy Story*.

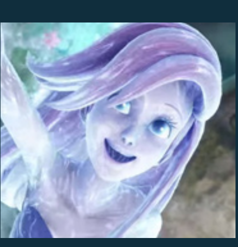
Aunque en teoría el título llega este 2018 a PlayStation 4 y Xbox One, Square Enix tiene todavía que desgranar mucha información sobre el juego. Hay bastantes lagunas pendientes de rellenar y la **sombra del retraso** sigue planeando sobre nuestras cabezas. Según las informaciones compartidas por su director, podemos dar por hecho que *Kingdom Hearts III* está, aproximadamente, al **70%** de su desarrollo. Lo esperamos con ganas.

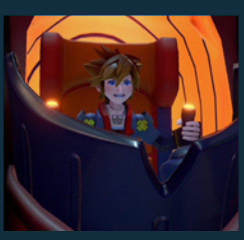
Imágenes del juego

Regresan las invocaciones

—

Sora contará con la ayuda de más de un amigo del pasado para luchar. Ariel regresará en forma de invocación y se esperan otras muchas.







Nintendo Labo.

por Fernando Bernabeu

El pasado mes de enero volvió a pasar algo a lo que los fans de Nintendo ya deberíamos estar acostumbrados: **la gran N siempre sorprende sin trampa ni cartón**. Ya puedes estar metidísimo en las noticias de la industria y tener la habilidad del analista Michael Pachter para discernir los siguientes movimientos de las empresas más importantes, que no te va a servir de nada porque los japoneses siempre, siempre te van a salir por donde no lo esperas. Poco después de anunciar que iban a presentar una **«nueva forma de jugar»** con Nintendo Switch, un breve vídeo de tres minutos nos descubría el nuevo ejercicio de innovación y parte del futuro de la consola híbrida. No se trató de la llegada de la realidad virtual a Switch o de una nueva franquicia que hiciera las delicias de los jugadores de todo el mundo, sino algo tan sencillo como el cartón.

Si desde un principio hubieran dicho que parte de su estrategia con Switch iba a consistir en vendernos placas de cartón para que nos montemos juguetes, a Nintendo le habrían llovido muchas más críticas. Pero el vídeo en cuestión brillaba porque era conciso, claro y aunque presentaba varias formas que el material podría adoptar, el mensaje en realidad era que **con un poco de imaginación podríamos ser capaces de hacer cosas increibles.**





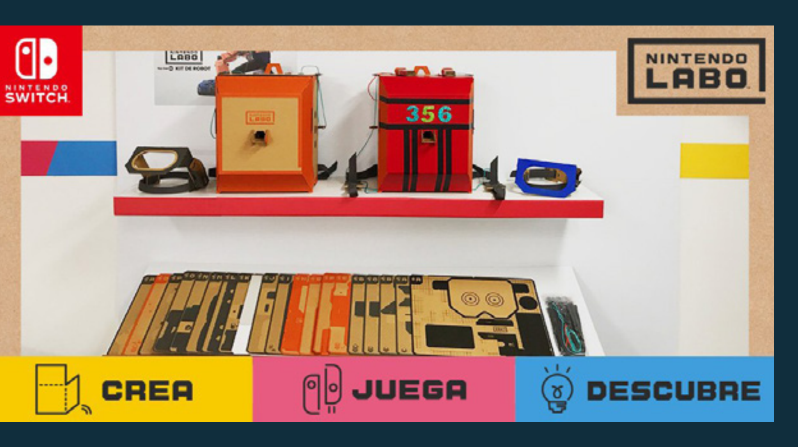
Aunque en primera instancia veamos que nos venderán dos *kits*, uno con varios juguetes, los llamados Toy-Con, ya prediseñados (la caña de pescar, el piano, el elefante teledirigido, la casa y la moto) y otro con un traje robot muy complejo, en realidad en el precio está incluido la experiencia que junta **las posibilidades de interacción con la personalización**. Además, Nintendo ya ha anunciado que incluirá una especie de taller digital para que los más hábiles puedan crear sus propios minijuegos y accesorios de cartón.Esto es, **crear nuestros propios juguetes programables**. Tengo muchas ganas de ver lo que la comunidad es capaz de hacer con eso cuando *Labo* salga al mercado a mediados de abril.

Nintendo Labo desde el principio se ha enfocado al público más infantil. Esta es una maniobra de *marketing* realizada con gran acierto, porque una persona a partir de 20 años seguramente no lo aprecie tanto como una criatura que ronda los 10. Sin ir más lejos, yo tengo clarísimo que este proyecto es muy interesante y demuestra la capacidad de innovación de Nintendo, pero **no es para mí y me alegro por ello**. Hacía falta esta aproximación al público más joven.

Lo que sí que me intriga y me apasiona a partes iguales es cómo *Nintendo Labo* será capaz de exprimir las posibilidades de la cámara infrarroja que se encuentra en el Joy-Con derecho, los distintos giroscopios y acelerómetros que figuran en las tres partes de la consola y la vibración HD de los mandos. A mí **jamás se me habría ocurrido que esta cámara infrarroja sería capaz de interpretar diferentes señales visuales para enviar un comando a la consola principal y que esta última emita una nota**. El piano de *Nintendo Labo* parece magia, y sin embargo, con la tecnología actual no nos debería sorprender, porque funciona llanamente como si fuera el mecanismo del botijo. O lo contrario, utilizar la consola principal para enviar señales a los Joy-Con de forma que podamos activar la vibración HD y hacer que un trozo de cartón bien diseñado se pueda mover hacia delante e incluso girar (a este Toy-Con lo han llamado Antenauta).

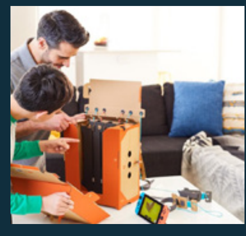
Solo hay que ver las fotos del último evento que se

«LAS POSIBILIDADES DE INTERACCIÓN Y PERSONALIZACIÓN SON ENORMES»

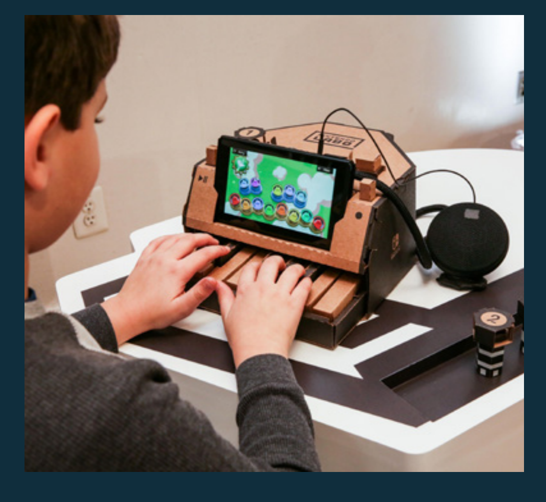


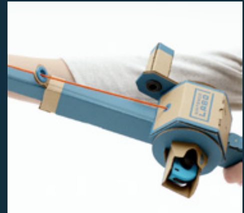
Los lemas de *Nintendo Labo* están bien claros
—
Nintendo Labo nunca ha pretendido ser «un videojuego más». La diversión aquí está en construir, jugar y descubrir hasta dónde podemos llegar con planchas de cartón y un poco de tecnología.

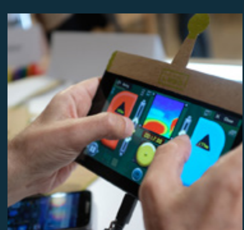
Imágenes de los Toy-Con











realizó en Madrid con varias familias para entender el potencial de esta idea y cómo Nintendo ha encontrado una nueva puerta de acceso a sus productos para gente que igual no se compraría una Switch con el objetivo de jugar a *DOOM*.

Pero la diversión no sale únicamente de las posibilidades de interacción con el cartón y la consola. **Construir cada juguete ya es en sí mismo una actividad a la que puedes dedicar varias horas de concentración**, que no tienen por qué ser solitarias, ya que puede ser bastante divertido tratar de montar un Toy-Con entre dos o más amigos. Cada *kit* viene con una tarjeta de juego (el precio de los *kits* está justificado por esto) para que todo funcione en la que también vienen unas instrucciones detalladísimos de cómo hay que recortar, plegar y pegar cada parte de cartón con el objetivo de terminar con el producto final. Es posible que a los amantes de los juegos de puzles esta fase de creación les guste mucho.

«CONSTRUIR CADA JUGUETE FORMA PARTE DE LA EXPERIENCIA DE NINTENDO LABO»

Y al tratarse de un material basado en el papel, es completamente personalizable con rotuladores, pegatinas o cualquier otra cosa que los más pequeños de la casa tengan desperdigado por sus almacenes de caos.

Puede que crear una caña de pescar a partir de cinco trozos de cartón resulte absurdo, pero **seguro que con tan solo seguir las instrucciones en la pantalla de la consola todo empieza a cobrar sentido poco a poco**.

Aunque todavía no lo he podido probar, intuyo que Labo proviene de la misma forma de pensamiento que antaño produjo la Wii.

No se trata de estar a la última, ni de contar con el hardware más potente: se trata de divertirse jugando. Y a veces eso se consigue ideando productos no convencionales. ■

Cartones y cordeles

—

Con un poco de maña, el *kit* adecuado de *Labo* y una Nintendo Switch, ya puedes divertirte emulando a un robot gigante. Increíble.





IMAGEN: MARC HAUSER

NOBUO UEMATSU
LA SINFONÍA DEL ESPÍRITU

por Marta García Villar

Uno de los compositores más laureados en la historia de los videojuegos fue Disco de Oro en Japón en 1999 y estuvo varias veces entre los diez primeros puestos del Classic FM Hall of Fame junto a artistas de la talla de Holst o Beethoven. Llenó escenarios como observador de su propia música orquestada y los pisó al son de los truenos del rock que siempre le inspiró. Los datos y los años hablan por sí solos, pero **Nobuo Uematsu es mucho más** que lo que puedan predicar de él sus incontables fans en todo el mundo.

Abril de 2018

EL ALIENTO
DE FINAL FANTASY

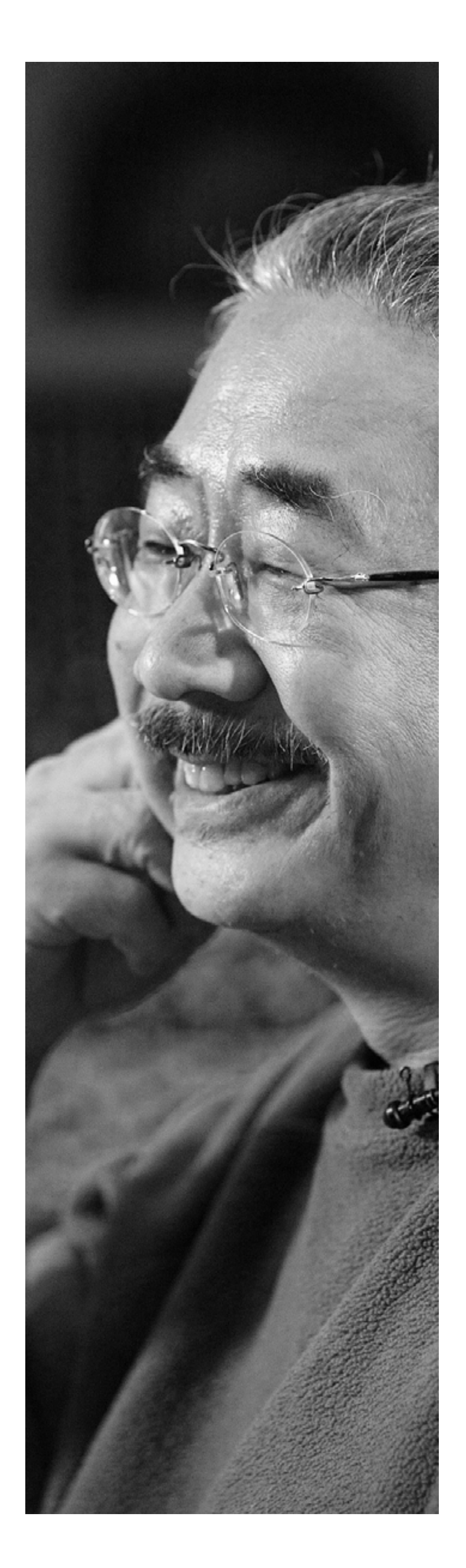
El compositor asociado al nombre de *Final Fantasy* es un soñador incansable que, deseando ser como Elton John, fue capaz de tejer el alma de grandes historias con el ritmo de sus emociones y la melodía de su talento. Versátil u omnívoro, como él mismo se define, su eterna sonrisa ante los medios bajo una sombra de sincera modestia no oculta una sensibilidad inconmensurable, así como una historia rebosante de aventuras, emociones y obras inmortales que jamás serán olvidadas.

«¡QUERÍA SER ELTON JOHN!»

La magia de lo desconocido solo es atractiva a ojos de aquellos que saben ver más allá, aquellos afortunados de esgrimir en su espíritu la chispa siempre activa de la curiosidad más viva y más pura. Esa misma mirada quizá fuera la que tuviera **un muchacho de Kōchi** a principios de los años setenta cuando quiso llevarse de casa de sus abuelos una vieja guitarra que ni siquiera sabía tocar. En una ciudad castigada por la oscura sombra de la guerra, un niño miraba al mar, soñaba con las lejanas tierras de América y Australia y sentía que estaba rodeado de espíritus. En una isla abrazada por ríos, bosques y montañas la divinidad cobra una dimensión especial para alguien que mira más allá de su propio horizonte y sueña con todos sus sentidos despiertos.

Quizá podamos mirar con ternura la imagen de un preadolescente ávido de aprender un lenguaje desde el propio texto, quizá enarquemos una ceja si somos capaces de vislumbrarlo sentado a un piano con partituras de revistas en el regazo mientras intenta crear magia desde el más puro desconocimiento. Quizá sonriamos con cierta condescendencia si nos lo imaginamos con una mano sobre las teclas y otra apoyada en las cuerdas de esa vieja guitarra. Para Nobuo Uematsu **su falta de formación musical siempre se ha dibujado en su sonrisa como un leve estigma**, con un matiz apreciable en la cortesía propia de la sociedad de su país de origen y en la inseguridad de alguien que siempre quiere dejar clara su humildad. Nunca fue al conservatorio, nunca le enseñaron a tocar un instrumento, pero quería ser Elton John, quería crear música y, a veces, solo basta un impulso para acabar construyendo una vida. Así pues, durante mucho tiempo su escuela fue ese piano que tocaba también su hermana; sus manuales, las revistas que coleccionaba, y sus mejores maestros, la constancia del ensayo para regalarles canciones a sus compañeros de clase. Que no nos sorprenda si llegó a componer más de cien canciones por aquel entonces: no hay límites para un corazón adolescente que aprende a reconocerse con entusiasmo.

Sin embargo, los estigmas sociales pueden dolernos como heridas abiertas y, del mismo modo que la inseguridad de no haber tenido formación musical pudo hacer mella en un joven Nobuo Uematsu veinteañero, la posibilidad de tener un trabajo estable de cara a casarse con el amor de su vida motivó que desterrara de su mente la idea de labrarse un futuro centrado en la música a largo plazo. No obstante, acallar el impulso creativo del alma es poco más que una condena, por lo que **no dejó de componer mientras trabajaba en una tienda** y pasaba su tiempo de ocio rodeado de narradores y artistas que compartían un mar de sueños que conquis-



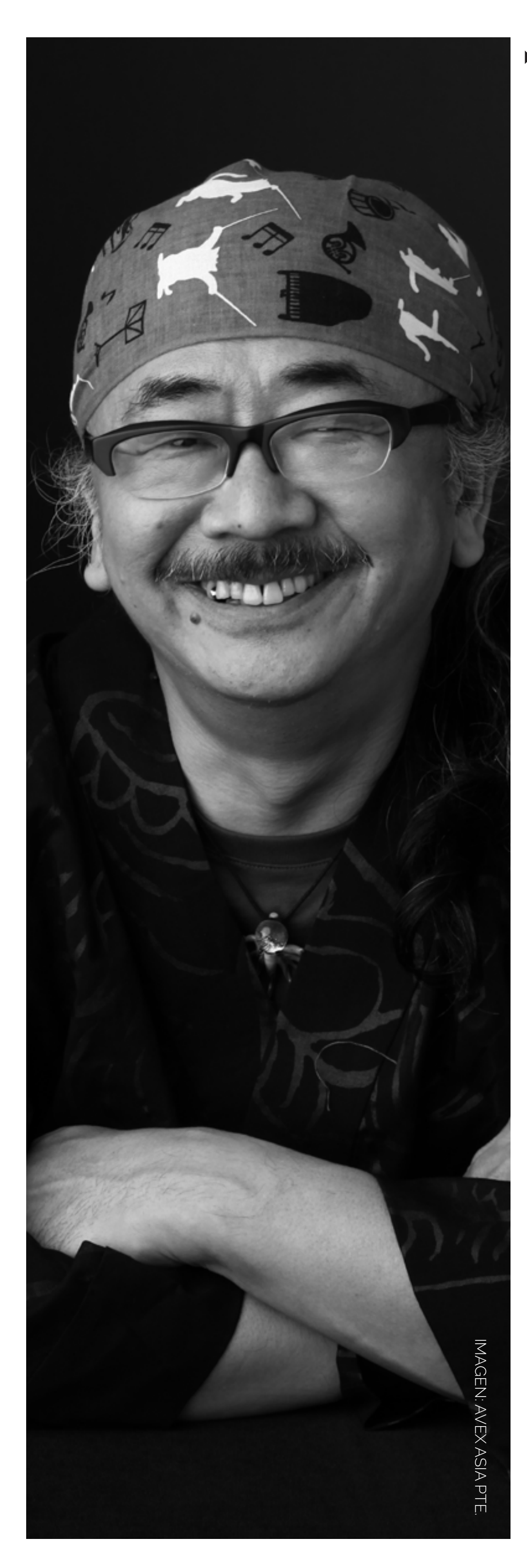
tar. Así, viviendo cada día, se le presentó una oportunidad inesperada gracias a que una chica de ese mismo grupo de amigos le comentó que en la empresa donde trabajaba, Square, estaban interesados en alguien que supiera componer. Tras incontables maquetas enviadas sin éxito, Uematsu pudo así encontrar una gran vía creativa con la que combinar su trabajo parcial.

El miedo al choque entre lo que esperaba que la sociedad le demandara y lo que realmente deseaba volvió a inquietarle, ya que combinaba su trabajo parcial de tendero con encargos para la desarrolladora, como la banda sonora de *King's Knight* (1986), pero lidiar con tanto era muy duro, además de que no ganaba suficiente dinero. Fue en esta época cuando le **consultó a su futura mujer,** Reiko, si veía bien que probara a componer para videojuegos de manera temporal durante unos años. **Ella tenía un trabajo estable** por aquel entonces y no le asustaba el futuro mientras pudieran ser felices, aunque en esta época apareció la figura que contribuyó a cambiarlo todo, una figura con un nombre propio indiscutible: Hironobu Sakaguchi.

«CUANTAS MÁS LIMITACIONES, MÁS INGENIO»

Dicen que estamos sometidos a fuerzas que escapan a nuestro control y que el universo tiene una música especial inaudible para nosotros. Sin embargo, si escuchamos atentamente y miramos con suficiente perspectiva a veces podemos llegar a preguntarnos si ciertas cosas en nuestra vida suceden por casualidad o por causalidad. Dicen también que hay personas más proclives a llamar a este tipo de fuerzas «causales», y quizá Nobuo Uematsu fuera una de ellas. Al fin y al cabo, no sin emoción, alguna vez ha relatado el momento en el que un amigo suyo, al verle agotado y desanimado en aquella primera época en Square le dijo que la semana siguiente seguro que pasaría algo que cambiaría su vida para siempre y le lanzaría al mundo. Me gusta imaginarme al compositor esbozando una sonrisa triste ante la ternura de ese apoyo, sin ser consciente de que, efectivamente, una semana después de aquel gesto de ánimo se cruzaría por la calle con **Hironobu Sakaguchi** y este le **propondría componer** para el juego que estaba desarrollando: ***Final Fantasy***. Un juego que podría haber sido el último estertor de una compañía que estaba en las últimas, pero que, como todo gran sueño de un inspirador inconformista, se convirtió en un fenómeno. Sí, me gusta imaginar esa sonrisa triste de Nobuo Uematsu a su amigo con la confianza de poder trazar en mis ▸

"COMBINABA SU TRABAJO PARCIAL DE TENDERO CON ENCARGOS PARA LA DESARROLLADORA"


IMAGEN: AVEX ASIA PTE.

sueños una partitura de ironía cósmica ante la cual situar nuestras meras vidas humanas.

Y así, temeroso de que el mundo que no le perdonara su falta de experiencia, pensando que su paso por el mundo de los videojuegos no saciaría sus ansias creativas, pero sí le acercaría a su sueño, Nobuo Uematsu se estrenó con el nombre de una serie de la cual jamás se desvincularía. Así, pasaría más de dos décadas con una compañía en la que evolucionaría, crecería y se convertiría en leyenda. Sin embargo… ¿cómo nos atrevemos a hablar de un camino heroico sin pruebas ni dificultades? **Esta primera etapa en Square no fue un camino de rosas**, ni siquiera para alguien con el corazón rebosante de sensibilidad y entusiasmo. La tecnología de la NES solo aceptaba hasta seis canales de audio, por lo que Uematsu tuvo que distorsionar la frecuencia de los tres sonidos de los que disponía a base de ensayo y error para lograr distintos efectos, siempre con el afán de expresar emociones y evocar las cascadas y bosques de Kōchi a través de sonidos electrónicos. Al fin y al cabo, no hay mejor catalizador del ingenio que las propias limitaciones.

En esta primera entrega nacieron alguna de sus composiciones más famosas, empezando por el **«Opening Theme»** de *Final Fantasy*, la primera de las piezas que compuso y que se hizo tan popular que acabó convirtiéndose en el estandarte recurrente de todas las entregas, homenajeada incluso por fans del todo el mundo en un concurso especial con motivo del trigésimo aniversario de la serie. Este tema musical que ya **es un símbolo**, fue conociendo distintas versiones con el avance tecnológico y, según el propio compositor, alcanzó su plenitud en 1999 con *Final Fantasy VIII*, la primera vez que pudo incluirse orquestado. Por otra parte, otro mítico y recurrente tema de aquella primera entrega, «Prelude», tiene, sin embargo, una historia más que peculiar. Una vez que todo había sido entregado y terminado, Sakaguchi abordó al compositor de manera repentina y le pidió con urgencia otro tema para el menú de inicio, algo que pudiera componer en treinta minutos. De esta manera, el sencillo y ascendente tema de los cristales compuesto a todo correr acabó desafiando al tiempo y perdurando con cada nueva aventura de la serie.

"NO HAY MEJOR CATALIZADOR DEL INGENIO QUE LAS PROPIAS LIMITACIONES"

"UEMATSU SIEMPRE QUISO ADENTRARSE EN LA EXPLORACIÓN EMOCIONAL CON SU MÚSICA"

«SOY UN OMNÍVORO, ME GUSTA LA VARIEDAD EN LA MÚSICA»

La determinación del sueño de Hironobu Sakaguchi salvó a Square en una historia digna de relatar en otra ocasión, pero si regresamos a la figura del joven compositor veremos que **sus treintaiséis temas originales formaban parte de un juego que había sido todo un éxito** y que aquí comenzaba la historia predicha por su amigo. Entre 1988 y 1990 se encargó de la música de la segunda y la tercera entrega de *Final Fantasy* y tuvo la experiencia de poder apreciar su música para este trabajo editada y comercializada en CD y cinta de *cassette* en el álbum *All sounds of Final Fantasy I & II.* Asimismo, la primera orquestación de su música en un concierto llegó también gracias a su trabajo con los dos primeros juegos de la serie y se materializó en el álbum *Symphonic Suite Final Fantasy*. Aquella primera vez fue un desborde de emoción y alegría que no pudo evitar ensombrecerse por ese sentimiento de inferioridad y de intrusismo que le recordaba que, a diferencia de todos los músicos que acariciaban sus notas en el auditorio, él no había recibido educación musical. Las heridas abiertas de la sociedad nunca dejarían de sangrar para una leyenda.

En estos años también inmortalizaría el famoso «Chocobo Theme» en honor a una de las criaturas más icónicas de la serie, alzaría la espada de la emoción con la lucha rebelde de los héroes de *Final Fantasy II* gracias a «Rebel Army» y acompañaría la profunda tristeza de jugadores desolados con «Aria, the Maiden of Water», de *Final Fantasy III*. Con el tiempo, su nombre seguiría ligado a la serie y a Hironobu Sakaguchi, con quien se adentró en el **cambio de generación** para **explorar las posibilidades que ofrecía la SNES en materia de composición** y de mejora de la calidad del desarrollo. Sin embargo, no había tiempo para estudiar, pues la necesidad de crear era apremiante, lo cual se tradujo en incontables ensayos y pruebas junto al programador de sonido a horas intempestivas, aunque los canales de la generación anterior se ampliaban a ocho y el compositor podía disponer de una percusión más allá de los beats para marcar el ritmo base.

En 1991, *Final Fantasy IV* se convirtió en un éxito de crítica y público y uno de los grandes hitos de su año. Este juego cargado de sentimientos y complejidad psicológica para la época exploraba la redención del personaje principal, planteaba temas como el sacrificio, la búsqueda de la identidad y, por primera vez en la serie, introducía una **trama amorosa**, por lo que **la música de Nobuo Uematsu debía evocar todas esas facetas** para adentrarse en esa exploración emocional de la que siempre quiso hacer gala con sus composiciones. De esta forma, el tema principal del juego, el melancólico *leitmotiv* de la invocadora «Rydia» o el romanticismo anhelante de «Love Theme» se convirtieron en piezas memorables en su trayectoria. Por su parte, *Final Fantasy V* demostró que el

compositor tenía la intención de superarse con cada trabajo, ya que apostó por un tema de combate nada convencional con «Clash on the Big Bridge» e hinchó de emoción los corazones de los jugadores que veían sus aventuras enmarcadas con «Four Valiant Hearts» o «The Dragon Spread its Wings».

Finalmente, no podemos obviar una banda sonora de esta época que merece una mención especial por la profusión de *leitmotivs* y por su ambición compositiva, y es que, si por algo que caracterizó *Final Fantasy VI* es por su interés por dotar de mayor complejidad narrativa a la serie profundizando en los conflictos personales de numerosos personajes. Así, **los temas de la hechicera Terra y del histriónico y letal antagonista, Kefka, han marcado un antes y un después** en el referente musical de los seguidores de la serie. Asimismo, Nobuo Uematsu superó sus propios límites ofreciendo dos hitos para la posteridad: en primer lugar, «Dancing Mad», un tema de batalla final en distintos movimientos de casi dieciocho minutos de duración con tenebrosa ascendencia y reminiscencias de Bach, y, en segundo lugar, la memorable ópera «Maria & Draco», metanarrativa en estado puro donde el compositor exploró una obertura y un aria, una de esas joyas siempre atesoradas por los fans en cualquiera de sus interpretaciones en directo. Tanto en este tema como en el anterior, los sintetizadores imitaban la voz humana para dotar a las piezas de efecto coral: corría el año 1994 y Nobuo Uematsu seguía haciendo Historia.

«PREFIERO COMPONER TEMAS DE AMOR O UN MAJESTUOSO TEMA PRINCIPAL»

El salto a la nueva generación de consolas supuso la auténtica Edad de Oro para la serie *Final Fantasy*, que vio sus siguientes entregas en PlayStation de Sony y distribuidas de manera generalizada en Europa. **El CD como dispositivo posibilitó una considerable mejora gráfica que también se tradujo en un sonido digital de mayor calidad**, lo que representó un sinfín de vías de exploración para Nobuo Uematsu, quien, por primera vez, veía que sus temas al-



IMAGEN: AVEX ASIA PTE.

canzaban la calidad sonora que siempre había deseado. De hecho, su mayor reto como compositor vino con Final Fantasy VII y **«One-Winged Angel»**, tema de batalla final con el que quería superar lo conseguido en «Dancing Mad» introduciendo **coros reales**, un experimento que no dejaba atrás la identificación tenebrosa con la psicología de uno de los villanos más icónicos en la historia de los videojuegos: Sephiroth. Hasta ochentaicinco temas se incluyeron en una obra que recoge uno de los trabajos más sobresalientes del compositor: la impresionante apertura «Opening Theme- Bombing Mission», el tema principal del juego, inolvidables *leitmotivs* nostálgicos como «Tifa's Theme» o «Cid's Theme» y otros de corte burlón e inocente como «Cait Sith's Theme» y «Yuffie's Theme». Una banda sonora que en ocasiones explora una faceta terrorífica con exponentes como «Those Chosen by the Planet» y en otras consigue derramar las lágrimas que asoman a los ojos, como es el caso de uno de los temas más emblemáticos y reconocidos de la Historia de los Videojuegos: «Aerith's Theme». Ni más ni menos.

Por su parte, las sucesivas entregas siguieron aportando importantes novedades, como fue el caso de *Final Fantasy VIII*, donde el majestuoso *opening*, «Liberi Fatali», y el *ending* gozaron de música orquestada y, además, se incluyó un tema vocal cuyo single llegó a ser Disco de Oro en el año 1999. **«Eyes on me»**, interpretado por la hongkonesa Faye Wong, **representaba el amor en el juego**, un símbolo recurrente que conectaba varias historias más allá del tiempo. Asimismo, los espectaculares temas de batalla como «The Man of the Machine Gun» o «Force your Way», así como la serena melancolía de piezas como «Blue Fields» y «The Oath» contribuyeron a generar una atmósfera madura y épica propia de una historia cargada de conflictos emocionales. El cierre de esta generación y de este estreno en la plataforma de Sony vino dado por el ambicioso y satisfactorio trabajo de Nobuo Uematsu para la entrega que homenajearía a todo el conjunto de la serie hasta la fecha: *Final Fantasy IX*. Con más de cien temas musicales, el compositor mostró en esta banda sonora versatilidad y entrega, así como sensibilidad y corazón al explorar con sus melodías una historia que profundizaba en la vida y la muerte, la memoria, la identidad y la búsqueda del hogar. De entre todos destacamos poderosamente el memorable tema principal, «The Place I'll Return to Someday», la fuerza oculta en los toques de guitarra eléctrica de «You Are Not Alone» y la sutil belleza ascendente del piano en «Rose of May». Asimismo, por su popularidad son dignos de mención «Vamo' Allá Flamenco», con guitarra española y un estilo flamenco y festivo, y el tema vocal de esta entrega «Melodies of Life», interpretado por Emiko Shiratori y constante recurso intradiegético que se manifiesta a lo largo del juego como canalizador de los recuerdos perdidos.

"EN EL 94, IMITÓ VOCES HUMANAS CON SINTETIZADORES"

Antes de que Square viviera los cambios que marcarían un antes un después en la trayectoria de algunos de los grandes nombres vinculados a *Final Fantasy*, Nobuo Uematsu trabajó en la décima y undécima entrega, aunque, por primera vez, no lo hizo solo, sino con asistencia: la de Masashi Hamauzu y Junya Nakano en el primer caso, y de Naoshi Mizuta y Kumi Tanioka en el segundo. Con *Final Fantasy X* puso el broche de oro a una etapa de la serie caracterizada por la profundidad de sus historias, y es que **el sacrificio, el dolor, el recuerdo y el amor confluían en las notas para piano de «To Zanarkand»**, una pieza ampliamente reconocida en la obra del compositor por su delicadeza, así como también lo fue el tema vocal de amor «Suteki da ne», un lamento anhelante por un futuro no construido que encontraba su contrapunto dulce en la voz de la cantante japonesa Rikki. Junto a ellas, otras piezas como «Yuna's Decision» o «Path of Repentance» supieron reflejar la paz del descanso o la premura del deber con precisión sentimental. Por su parte, *Final Fantasy XI*, la primera incursión de la serie en el multijugador online, hizo gala de un aire bélico marcial imponente en piezas como «Vana'diel March», que recogía el motivo musical de los cristales de «Prelude», así como de toques celtas de gozo y pérdida enmarcadas en el ensueño de «The Federation of Windurst» y «Ronfaure», de un aura fúnebre que parecía anunciar, cual canto de cisne, el fin de una etapa para Nobuo Uematsu.

«ME SECABA LAS LÁGRIMAS PARA QUE NADIE PUDIERA VÉRMELAS»

Desde la oscuridad, la épica y la ternura el compositor extrajo la magia para evocar numerosos temas que engrandecieron a toda una generación, pero el nuevo siglo trajo novedades y cambios que afectaron a su futuro. Uno de los hitos profesionales y personales de Nobuo Uematsu en esta etapa fue, sin duda, la **fundación del grupo de rock The Black Mages** junto a otros miembros de Square-Enix, Kenichiro Fukui y Tsuyoshi Sekito, a los que posterior-

mente se incorporaron Arata Hanyuda, Michio Okamiya y Keiji Kawamori. The Black Mages editó tres álbumes y hizo giras interpretando versiones de temas clásicos de *Final Fantasy* en estilos a caballo entre el rock progresivo y el metal sinfónico , donde hitos como «Clash on the Big Bridge» o la ópera de «Maria & Draco» brillaron bajo la nueva luz de los focos.

Con respecto a los **cambios que se avecinaban en Square**, en 2003 se tomó la decisión de que la compañía se fusionara con Enix, lo que supuso que figuras como Hironobu Sakaguchi, incómodo ante la decisión, decidiera marcharse y acabara fundando su propio estudio: Mistwalker. Nobuo Uematsu, por su parte, señaló como motivo primordial para abandonar la compañía también el cambio de emplazamiento, por lo que decidió centrarse en distintos proyectos de manera *freelance* sin dejar de colaborar del todo con *Final Fantasy*. De hecho, todas las entregas numeradas de la serie hasta la fecha cuentan con alguna colaboración por su parte a excepción de *Final Fantasy XIII,* puesto que compuso el tema vocal de *Final Fantasy XII*, «Kiss me Goodbye» y fue el compositor de la primera versión de la banda sonora del multijugador online *Final Fantasy XIV*, obra a la que se incorporaron artistas como Masayoshi Soken y Naoshi Mizuta y de la que el tema «On Windy Meadows» destaca como un claro inspirador de sueños.

En esta nueva etapa Nobuo Uematsu fundó con su mujer la compañía *Smile Please* y la productora Dog Ear Records, además de que colaboró en prácticamente todos los títulos de la desarrolladora que su amigo Hironobu Sakaguchi había fundado, ya que, como él mismo mantuvo en más de una ocasión, **el padre de *Final Fantasy* era una persona a la que nunca podía decir que no**, una persona a la que respetaba movido e inspirado por la fortaleza con la que siempre persiguió sus sueños. Fruto de esta colaboración más allá de los muros de Square, dos bandas sonoras de una calidad inigualable brillan con luz propia, exponentes de la madurez artística de un compositor deseoso de innovar. La primera de ellas es la de uno de los RPG más aclamados de su generación, *Lost Odyssey*, cuyo «Prologue» evoca una elegía que danza entre campanas y marchas fúnebres y cuerdas esperanzadoras, un tema que se repite en «Never-ending Journey» para dar paso a uno de los giros de guitarra eléctrica más impactantes de la trayectoria del compositor. Asimismo, «Roar of the Departed Souls» es un auténtico descenso a los infiernos donde los sonidos distorsionados comparten locura con un despliegue coral y eléctrico de puro frenesí desatado. Por su parte, *The Last Story*, considerados para muchos seguidores el legado espiritual de las historias de *Final Fantasy*, potenció una vez más los tintes celtas y una delicadeza etérea y romántica en el tema vocal que también ilustraba las notas principales del juego: «Toberu Mono».

Con respecto a **The Black Mages**, la vinculación del grupo con Square Enix limitaba la libertad del repertorio del grupo únicamente a temas relacionados con juegos de la compañía, por lo que el compositor y líder de la banda **decidió disolverla en aras de gozar de una mayor creatividad** que pudiera





IMAGEN: AVEX ASIA PTE.

"TRABAJAR CON AMOR ES INFUNDIR EN TODO LO QUE HACEMOS EL ALIENTO DE NUESTRO ESPÍRITU"

incluir también algunos de los temas de los juegos de Mistwalker señalados anteriormente. De esta forma **nació Earthbound Papas**, donde el guitarrista y el batería de The Black Mages siguieron al pie del cañón junto a Nobuo Uematsu, editaron dos discos y contribuyeron a crear nuevas versiones de inmortales piezas del compositor para juegos como *Blue Dragon* o *Lost Odyssey* además de *Final Fantasy*. Asimismo, como grupo se hicieron cargo de la banda sonora de títulos como Hyperdimension Neptunia Victory, mientras que como *freelance* en solitario, últimamente Nobuo Uematsu ha puesto su talento a cargo de juegos como *Smash Bros. Brawl*, *Fantasy Life,* o *Oceanhorn.* Además, apoya constantemente la orquestación de su trabajo en giras de conciertos como Final Symphony, una iniciativa de origen alemán que reinventó algunas de sus obras con un aire sinfónico contemporáneo, y Distant Worlds, orquestación oficial de *Final Fantasy* bajo el sello de Square Enix y que, a día de hoy, cuenta con cuatro ediciones que van ampliando destinos y repertorio.

«¡ME SIENTO TAN AFORTUNADO DE HABER NACIDO!»

Terminar un viaje del que aún queda mucho que contar se torna una tarea rebosante de ansiedad. Como la llamada que no quieres colgar o el abrazo del que no quieres soltarte, acabo ya el mío de la mano de **un compositor con el don de avivar nuestros propios sentimientos** a través de las aventuras que vivimos como jugadores. Su inseguridad, su llamada a la armonía a través de la música, las lágrimas que disimula, el miedo al pluriempleo y al juicio de la sociedad, el recuerdo de las cascadas y los bosques de su hogar... todas esas imágenes se acaban concentrando en un único punto que parece definir todo y que me hace soltar la mano de Uematsu con satisfacción. Al fin y al cabo, como decía un noble poeta, el trabajo es amor hecho visible, pues trabajar con amor es infundir en todo lo que hacemos el aliento de nuestro propio espíritu. Quizá solo tenga que poner en marcha mi reproductor de música una vez más para sentir amor y espiritualidad. Quizá solo tenga que recordar que todas las emociones que sentiré cuando le dé al botón de *play* comenzaron en Kôchi con un niño y una vieja guitarra. ■

LEVEL UP!

LA REALIDAD VIRTUAL
Y EL ANHELO POR ESTAR AL OTRO LADO DEL ESPEJO

por José María Villalobos

He estado antes aquí. En la rivera de este río, en el fondo de este valle, a los pies de esta montaña, pero nunca de esta forma. La primera vez que visité el palacio de La Cuenca del Dragón en Carrera Blanca, mientras caminaba por su gran salón, no desviaba mi vista del monarca sentado al fondo en su trono. Tal era la certeza de que **aquella recepción daría sentido** a mi deambular por *Skyrim*. Pero ahora es diferente. Me dirijo de nuevo hacia el fondo de la sala ignorando mi importante objetivo, porque lo hago mirando maravillado las altas bóvedas de la estancia, sus robustas columnas, los largos arcos que confluyen en el techo cosidos por la gran lámpara que ilumina de forma cálida mi asombro.



IMAGEN: SHUTTERSTOCK



IMAGEN: SHUTTERSTOCK

Pienso sinceramente que la realidad virtual supone a día de hoy un salto tan grande para los videojuegos **como lo fue el paso de los píxeles a los polígonos**. Desde mediados de los 90 no ha habido un cambio tan radical. En la década de los 80, la generación de los 8 bits normalizó los videojuegos en el salón de nuestras casas. En los 90, la de 16 multiplicó la paleta de colores y los planos de *scroll*. La generación de los 32 y 64 bits y los PC de la época reescribieron los límites conocidos introduciéndonos en **inimaginables mundos poligonales**. En el siglo XXI creció la extensión de los *sandbox*, las multitudes llenaron los campos de batalla y atestaron las ciudades, llegó el realista tratamiento de la luz, la generación procedural de galaxias con cientos de millones de sistemas que explorar… Hoy, la realidad virtual marca la diferencia con algo que, simplemente expresado, parece solo una anécdota, pero que experimentado consigue cambiar por completo nuestra percepción del videojuego porque nos introduce directamente en él: **la escala**.

> "MEDIA VIDA ESPERANDO Y CUANDO POR FIN LLEGÓ EL MOMENTO TUVE EL MIEDO DE LA DECEPCIÓN. ERA SABIDO QUE LA TECNOLOGÍA ESTABA A MEDIO MADURAR TODAVÍA"

Me he llevado más de media vida esperando la llegada de la realidad virtual. Exactamente desde que vi *Proyecto Brainstorm*. Douglas Trumbull, que había pasado de realizar los fríos y realistas efectos especiales de *2001: Una odisea del espacio* a la cálida corporeidad lumínica de *En-*

cuentros en la tercera fase y *Blade Runner*, dirigía en 1983 una película que está en la base de lo que disfrutamos hoy con un casco RV en nuestras cabezas. Unos científicos creaban una máquina que captaba **experiencias vividas por otros** y que podían ser experimentadas por cualquiera *a posteriori.* Cierro los ojos y rescato una escena guardada con mimo en mis recuerdos de niño: en un gran despacho se hace una demostración del invento. Una larga mesa con empresarios sentados alrededor. Todos tienen los ojos abiertos, pero no ven a quién tienen enfrente. Las diademas que llevan puestas conectan las mentes a lo que emite la máquina. Una emocionante montaña rusa, el descenso por una pista de Luge, un viaje en coche visto en primera persona… Conducimos por una carretera que moldea con sus curvas un acantilado. Los cuerpos en la sala se inclinan al unísono a derecha e izquierda al tiempo que el coche apura los giros. De repente el vehículo ignora una curva y la aborda en línea recta, pero en lugar de caer, volamos. Los rostros expresan felicidad en esa sala en silencio mientras el sonido del viento susurra en los atónitos oídos.

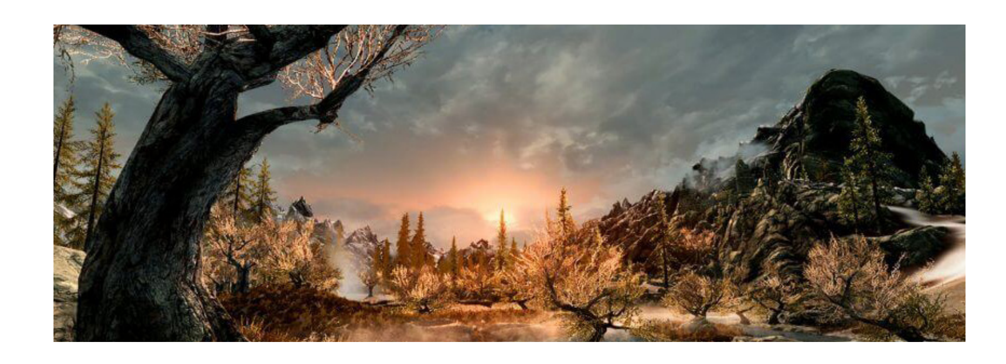
MEDIA VIDA ESPERANDO

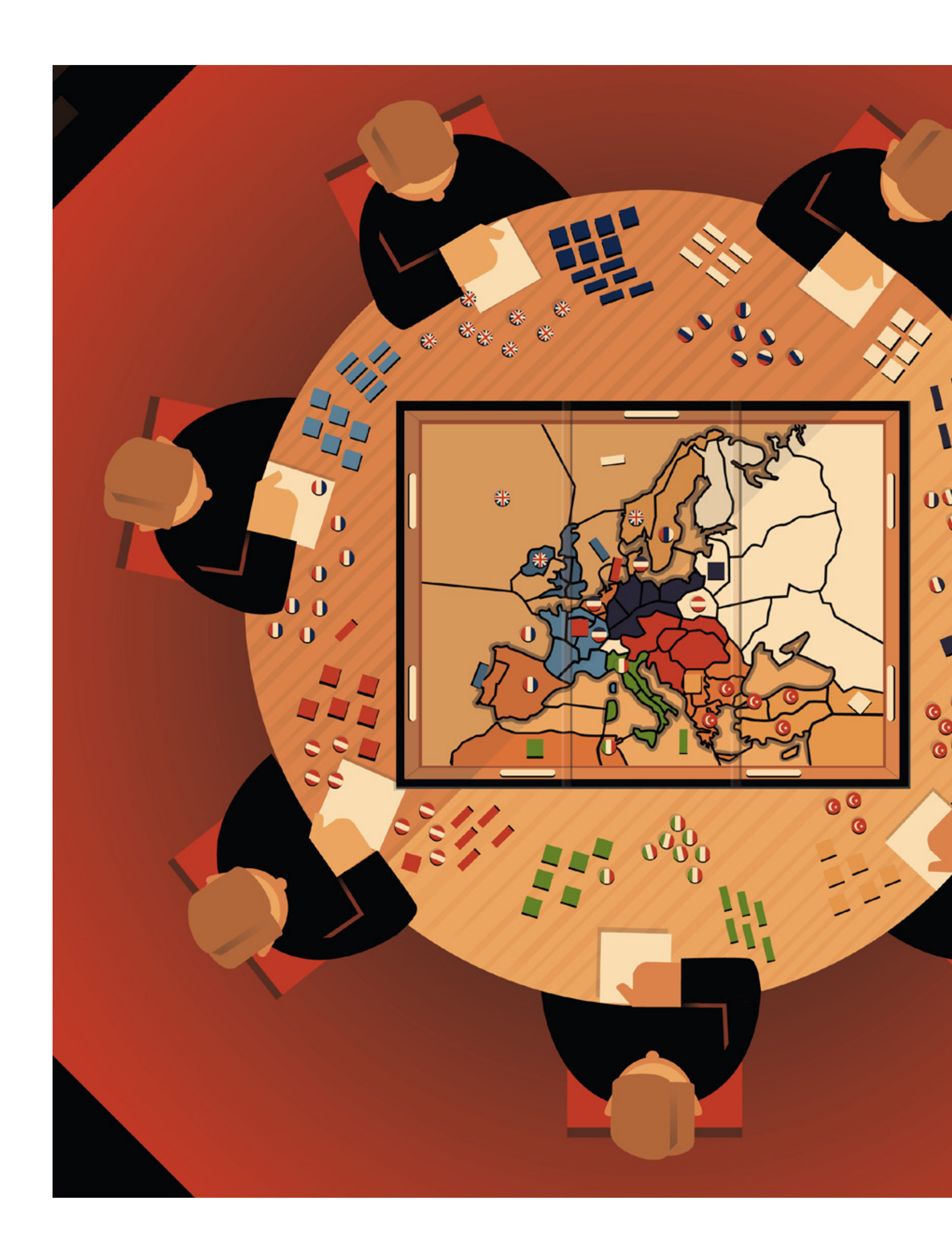
Cuando por fin pude probar un casco RV tuve el miedo de la decepción. Demasiado tiempo soñando con ese momento. Era sabido que la tecnología **estaba a medio madurar.** Durante años, la industria había mirado de reojo desarrollos como el de Oculus Rift. Que aquel sueño colectivo que avanzaba lentamente fuera absorbido por el gigante Facebook destrozó planificaciones y calendarios. Todo se aceleró, y los productos de distintas compañías fueron llegando al mercado con la evidente sensación de que una media maratón se había convertido de repente en los cien metros lisos. Así que, sí, noto los defectos cuando se apagan a mi alrededor las luces de la realidad para aparecer de repente en otro lugar que ocupa ese mismo espacio. ¿Y saben qué? No me importa. No me importa lo voluminoso del casco, la imagen algo borrosa, la forzada tasa de refresco, porque en ese mágico momento la inmersión lo vale todo. Saber que estás en una habitación pero sentir indefensión porque mi cerebro me dice que me encuentro bajo el agua a pocos centímetros de un enorme tiburón blanco, estar en la azotea de un rascacielos en Gotham e inclinarme sobre la barandilla para observar el tráfico a cientos de metros bajo mis pies, alzar la vista para admirar la enormidad de un ATAT que se mueve perezoso ignorando mi insignificante presencia, sentir la inercia de una lanzadera que escupe mi nave al vacio, bordear un planeta esquivando grácilmente su gravedad mientras el espacio infinito me espera.

Recuerdo a una amiga a la que no se le resistía ningún platafomas 2D ser incapaz de abordar *Super Mario 64* porque ese novedoso mundo tridimensional la mareaba, recuerdo también cómo Nintendo prácticamente tuvo que pedir disculpas ante las críticas por el increíble efecto 3D sin gafas de su recién estrenada portátil. Puede que las prisas hayan aguado un poco la revolución en curso que nos ofrece la realidad virtual, pero el camino ya está abierto, y se bifurca hasta el horizonte **en incontables y excitantes vías**. El tiempo acercará poco a poco esta tecnología a los usuarios más sensibles. Llegará el momento en que desaparezcan los mareos, que los equipos que utilizamos se reduzcan dejando de ser una molestia, que la imagen sea tan nítida como nuestra propia realidad, que el desplazamiento no resulte ya un problema… No podemos dejar pasar una oportunidad como esta, no cuando se abre ante nosotros un nuevo mundo repleto de posibilidades, cuando nos encontramos tan cerca.

HE ESTADO ANTES AQUÍ

La primera vez llegué a estas tierras para matar dragones y convertirme en leyenda. Sin embargo, ahora me emociono simplemente mirando la despreocupada danza de una luciérnaga. Y me sorprendo obviando el transcurrir de los minutos mientras observo un cielo de estrellas vestido de aurora boreal. Cuando se estrenó *Skyrim* en 2011, supuso una experiencia **tan inmersiva** que los usuarios no decían «voy a jugar a *Skyrim*», sino «me voy a *Skyrim*». Esa frase resultó más un anhelo que la verdad que estaba por llegar. Hasta ahora, ese elemento definitorio que es la interactividad nos permitía vivir el videojuego. A partir de ahora y gracias a la realidad virtual, se nos permite vivir en él. ■







SOLO EL HUMOR NOS SALVARÁ

por Juan Carlos Saloz

Corría el año 1841 cuando, en mitad de una crisis política de gran importancia en Reino Unido, apareció la revista *Punch*. Con un diseño macabro que reflejaba la putrefacción de la sociedad inglesa de la época, la revista sustituía las columnas satíricas (que solo llegaban a las clases altas) por viñetas que, por primera vez, podían ser entendidas por cualquier analfabeto. Con una historia de siglo y medio, *Punch* fue un alegato para la prensa social. Tras su publicación, nuevos títulos como *Le Caricature* o *The Judge* le siguieron, e instauraron, sin pretenderlo, un **nuevo lenguaje de resistencia** que se hacía desde el pueblo y para el pueblo.

Abril de 2018

LOS VIDEOJUEGOS
LLEGAN A LA POLÍTICA ESPAÑOLA

¿Puede la política española aparecer en un videojuego? ¿La sátira política tiene hueco en los videojuegos? ¿Permite la interactividad **explorar caminos** que nunca habían sido planteados por la sátira? Hablamos con tres desarrolladores de videojuegos *indie* para contestar a todas estas preguntas: Abraham Martín (cocreador de *Camino a la Independencia*), Adrián Domínguez (director de *Chaotic Kingdoms* y creador de *Casta Wars*) y Luis Quin (desarrollador de *Isla Moncloa*)

Esta historia se repitió, aunque de forma un tanto distinta, en la cinematografía. El que fuera un lenguaje para nobles en sus orígenes, pronto demostró un gran potencial como **arma satírica**. Al no poder hacer frente a los sistemas represivos en los que vivían, los cineastas de la época vieron en los largometrajes una herramienta para, como mínimo, desquitarse de la frustración. Así nacieron películas como *El Gran Dictador* de Charles Chaplin, que fueron evolucionando hasta el importante impass que supuso el cine de *Spike Lee*.

Pero en los videojuegos todo va un poco más rápido. Y, ya sea por su origen *hippie* o por su rápida evolución como medio en sí mismo, **los juegos políticos no tardaron en llegar**. Tanto como telón de fondo como tema principal, EEUU probó suerte con títulos como *Balance of Power* (1985), utilizando la estrategia para guiar al jugador por la Guerra Fría. Y en España, con la primera ola de desarrollo de videojuego en pleno apogeo, tampoco se demoraron demasiado. Tan solo un año después, en el país que llevaba menos de una década en democracia, se publicó *Elecciones Generales*, donde las tácticas por intentar superar a los todopoderosos PSOE y Alianza Popular se mezclaban con un humor que se ha mantenido hasta nuestros días.

Por supuesto, ninguno de estos juegos tuvo una gran relevancia en cuanto a público. Ni eran demasiado entretenidos ni tenían a una gran productora detrás. Pero los tiempos cambian. La segunda ola de juegos indie, la que ha dado una vuelta de tuerca a la industria, ha traído consigo **multitud de sátiras políticas** *made in Spain.*

«Nuestros políticos son en su mayoría populistas, caricaturescos y hasta cierto punto oscuros, por lo que podrían dar mucho jugo para crear personajes y guiones interesantes, incluso mecánicas de juego, como ya ocurre con muchos juegos de mesa ambientados en la política española. Creo que somos muchos a los que **la desvergüenza y el cinismo de ciertos políticos nos parece tan grande que llega al punto de causarnos risa**, el ver cómo tratan de engañarnos y cómo se rien de nosotros sin pudor. Qué menos que, durante un rato, al menos nos podamos reír también nosotros de ellos».

Con estas palabras justifica **Adrián Domínguez** la creación de un videojuego que llenó las páginas de los periódicos en 2014: *Casta Wars*. El título surgió ante el creciente apoyo que había nacido por el partido Podemos, cuando Pablo Iglesias todavía era visto como el «héroe del pueblo» que aquí se refleja. Desde unirse a los indignados en la Plaza del Sol hasta acabar con Inda en el plató de La Sexta Noche y enfrentarse cara a cara con Rajoy, el juego pasa por diferentes pantallas que acumulan *Casta Points* y permiten que Iglesias sea cada vez más poderoso.

Pero desde que ese videojuego salió a la luz ya han pasado casi cuatro años, y entre medias hemos tenido temas aún más candentes que también han merecido su hueco en las pantallas de nuestros móviles y consolas. Por ejemplo, con *Pedro Sánchez Simulator 2016* podías entrar de lleno en la piel de un presidente socialista que tenía que apostar entre ser presidente y pactar con la derecha o seguir fiel a sus ideas socialistas. Y hace apenas unos meses vimos cómo el ***procés* de independencia de Cataluña** to-

maba las plataformas móviles con los divertidos *Puigdemont GO* y *Camino a la Independencia*.

«Sabíamos que **hacer un juego sobre el independentismo**, por muy simple que fuera, **podría darnos visibilidad**. No se hablaba de otra cosa en España a finales de 2017 y a nosotros nos interesaba que nuestro juego llegara a cuanta más gente mejor», explica Abraham Martín, uno de los creadores de *Camino a la Independencia*. «En ningún momento queríamos que el juego entrara a valorar ninguna de las corrientes políticas y sus papeles en Cataluña, los que eligen al alcalde»…) para vencer al resto.

«Mi intención ha sido intentar ser lo más neutral posible y darle caña a todo el mundo por igual. No creo que mi juego tenga una ideología que no sea la de **cuestionarlo todo y reírse** haciéndolo, si es que tiene alguna», afirma Quin.

En la mayoría de casos se trata de una sátira del espectro político en general, sin dejar a títere con cabeza para no mojarse demasiado. Aunque, inevitablemente, la sátira política tiene un factor reivindicativo que acerca a estos juegos a una ideología izquierdista que comparte terreno con *El Intermedio* o la revista Mongolia. Lo explica Abraham Martín:

«Desde el punto de vista de los juegos como ***Camino a la Independencia***, que se basan en el humor y en la sátira, sí que podrían encasillarse en la izquierda, porque esa ideología tiende mucho más a usar el humor que la derecha, que quizá utiliza otros recursos a la hora de expresar sus reivindicaciones».

Es posible que, como apunta Quin, en otros géneros haya un espacio mayor para la derecha, ya sea en un *Call of Duty* o «controlando a Darth Vader y aplastando a los jodidos rebeldes». Al tratarse de franquicias multimillonarias en las que detrás existe una **empresa puramente capitalista**, es fácil que surja una intencionalidad más reaccionaria y liberal. En la ficción cualquier moraleja es válida y puede llegar a ser aceptada por el público, pero quizás eso también sea lo que impulse la creación de videojuegos satíricos que toman a la realidad como contexto.

En cuanto al desarrollo de estos títulos, la mayoría de creadores reconocen que es un proceso de unos días o semanas. Se trata, por tanto, de **títulos muy simples** con un mensaje claro y que no buscan más que una reivindicación momentánea por parte del jugador. Quizás por ello se eche en falta un videojuego más desarrollado en el que el humor sea un elemento más de otros tantos que puedan surgir durante su narración. Pero ¿es posible algo así hoy día? Según Adrián Domínguez, es completamente imposible:

«Para que cualquier videojuego en la actualidad pueda **resultar rentable** tiene que estar dirigido a un público global, no limitarse a un único país y a un nicho tan pequeño como puede ser el de la política».

"Desde la sátira, la interactividad nos permite atacar varios puntos de vista a la vez"

sino reírnos de todas ellas por igual. Si queremos evitar echar más leña al fuego, el humor quizá sea la mejor opción».

Para Martín, **la sátira política gana enteros al ser trasladada a los videojuegos**, momento en el que la direccionalidad de la crítica puede ser pautada directamente por el usuario:

«La interactividad de los videojuegos nos permite atacar varios puntos de vista a la vez, y en un asunto tan polarizado socialmente como el del independentismo, podemos **dar la posibilidad** al jugador **de reírse tanto de unos como de otros**, que sea el usuario el que elija de quién quiere reírse. En *Camino a la Independencia*, de hecho, puedes jugar de dos formas, haciendo que Puigdemont consiga su objetivo o todo lo contrario, y jugando de ambas formas consigues logros dentro del juego».

De la misma forma actúa ***Isla Moncloa***, un juego desarrollado por **Luis Quin** que mezcla el universo nostálgico de *Monkey Island* con batallas dialécticas entre los cuatro candidatos a la presidencia de España. Puedes escoger a cualquiera de ellos para que sea tu avatar y utilizar sus frases míticas («son los vecinos

Al fin y al cabo, aunque estos juegos tengan un hueco en los periódicos y telenoticias diarios, estamos hablando de **un mercado bien alejado del *mainstream*.** Los juegos de sátira política (y sobre todo los españoles) suelen ser desarrollados para plataformas móviles, de manera que están previstos para una práctica casual y momentánea. Sus equipos, por tanto, son pequeños y no cuentan con casi nada de presupuesto para la promoción. Y el desarrollo, como hemos dicho antes, dura apenas unos días de trabajo. Contando con todos estos factores, se puede decir que se trata de una práctica por amor al arte en la que prima el talento y las ganas de reivindicarse.

Teniendo esto en cuenta, **no parece que vayan a dejar de existir** videojuegos en los que se siga explorando la política española desde una perspectiva más o menos humorística. El porqué lo resume Abraham Martín:

«Por suerte, **si hay algo de lo que no carecemos en España es de la capacidad de reírnos de nosotros mismos.** Si nuestros políticos hicieran bien su trabajo, seguramente nos estaríamos riendo de otros problemas que hoy en día están más en segundo plano». ■


IMAGEN: SHUTTERSTOCK

VIDEOJUEGOS EN LA PALMA DE LA MANO

por Alejandro Redondo

S*uper Mario, Sonic, Pokémon, Tekken, Animal Crossing, Final Fantasy, Fire Emblem*… y, desde marzo, también *Los Sims.* Hasta hace unos años era difícil vaticinar la llegada de grandes IP de la industria del videojuego a dispositivos móviles. Hoy día no solo son una realidad, sino que suponen una **importante fuente de actividad para grandes compañías** que, además de realizar *ports* y *remakes* de algunas de sus entregas más populares, se atreven con el desarrollo de títulos exclusivos para estas plataformas. Pero ¿es realmente rentable este mercado? ¿Cómo ha sido su evolución hasta nuestros días? ¿Es solo una moda pasajera o mira hacia el futuro con optimismo?

Abril de 2018

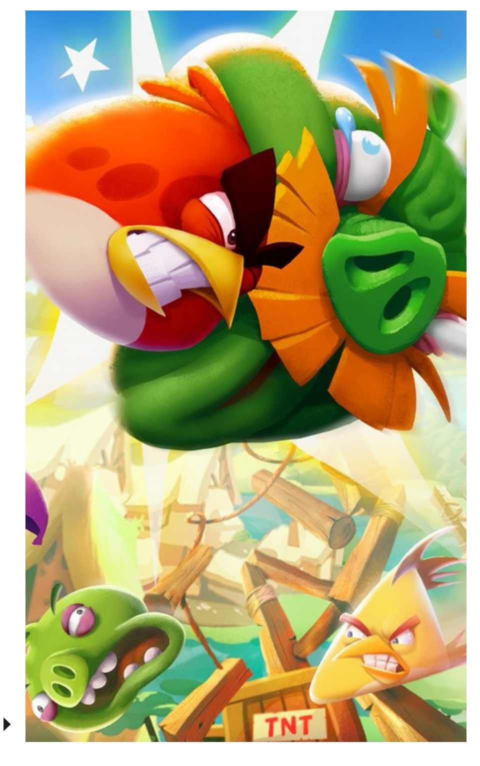
JUGAR EN UN SMARTPHONE

UN UNIVERSO EN EL BOLSILLO

Todos tenemos un *smartphone* en el bolsillo. En aproximadamente una década, los teléfonos inteligentes han pasado de ser un invento para los más pudientes y curiosos a estar presentes en las vidas de millones de personas, sin importar la edad, cultura digital e incluso nivel económico. Los avances tecnológicos han favorecido su evolución a ritmos de vértigo, y en la actualidad ofrecen muchas más funciones para las que en un origen fueron concebidos. Se han convertido, en definitiva, en pequeños ordenadores personales, imprescindibles e inseparables que permiten trabajar, fotografiar, navegar por internet, escuchar música, comunicarse y, por supuesto, jugar.

El mercado de videojuegos móviles ha crecido a un ritmo vertiginoso desde la llegada de los primeros dispositivos y las posteriores *tablets* hasta la actualidad. Si bien en un inicio la oferta de títulos era muy reducida, la progresiva democratización de los *smartphones* —con modelos al alcance de todos los bolsillos— y las **mejoras técnicas** en procesadores, RAM y gráficas han ido favoreciendo la aparición de más juegos y géneros. El hecho de que el móvil tenga una tasa tan alta de penetración en la sociedad hace que todos los usuarios sean también jugadores potenciales. Ahora no solo juegan jóvenes experimentados, sino también personas que nunca antes habían estado interesadas en consolas y videojuegos.

Bajo esta premisa, no es de extrañar que los primeros pasos de la industria móvil estuviesen ligados a propuestas muy *casuals*, orientadas a todo tipo de edades y **usuarios menos habituados**. Juegos como *Angry Birds*, publicado por los finlandeses Rovio en 2009, *Plants vs. Zombies* en el mismo año o *Cut the Rope*, obra de ZeptoLab en 2010, son buena muestra de ello. Ambas propuestas, que aunaban mecánicas de juego muy fáciles de comprender, niveles cortos, gráficos coloridos, banda sonora pegadiza y mascotas atractivas, resultaron ser éxitos absolutos en un momento en el que la competencia era pequeña.



Los años siguientes sirvieron para popularizar géneros poco o nada explotados en los videojuegos tradicionales de consolas y PC. Las características de los *smartphones* resultaron ser perfectas para los ***jump & run*** —con mecánicas de correr, saltar y esquivar— como *Jetpack Joyride* o *Temple Run*, ambos publicados en 2011; los archiconocidos ***match 3*** —juegos de unir piezas— como *Candy Crush* en 2012; los ***tower defense***, como *Kingdom Rush* en 2012; o los juegos de estrategia y construcción, como *Clash of Clans.* Todos ellos aprovechaban la conectividad de los teléfonos para explotar funciones sociales en forma de pedir vidas o compartir resultados. En España y Latinoamérica, el género ***quiz*** vivió su máximo apogeo tras el lanzamiento de *Apalabrados*, en 2012.

El éxito de estos videojuegos y la rentabilidad cada vez mayor de un mercado en alza fueron atrayendo de forma progresiva a cientos de estudios noveles, que también buscaban su parte del pastel y encontraban en herramientas como Unity una puerta de acceso al mundo móvil. Si bien en algunos casos presentaban conceptos realmente interesantes, en otras ocasiones se trataban únicamente de **desarrollos rápidos** con el único objetivo de hacer dinero mediante ingresos publicitarios. Tanto App Store como Google Play —las tiendas de los sistemas operativos iOS y Android, respectivamente— fueron entrando en una fase de **saturación** en la que publicar un buen juego ya no era sinónimo de éxito.

Se sabe que el mercado tiende desde hace tiempo hacia la **especialización**, a la publicación de cada vez mayor número de propuestas destinadas a un público más experimentado o *hardcore*. Sin embargo, durante el año 2017 se produjo una proliferación de videojuegos conocidos como ***hyper casual***, extremadamente sencillos de desarrollar y con mecánicas de juego entendibles en segundos. Auténticas máquinas de generar ingresos que retan la habilidad del jugador o invitan a realizar acciones repetitivas pero adictivas, como en el caso del popular *Egg, Inc* y su factoría de gallinas y huevos que se generan con solo pulsar la pantalla.

Que compañías como Nintendo, Capcom, SEGA o Square Enix hayan decidido apostar en los últimos años por este medio y publicar algunas de sus más conocidas franquicias no es casualidad. Según la última edición del Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos, el mercado móvil **ya supera en ingresos** al de las consolas, habiendo logrado facturar en 2017 más de 50.000 millones de dólares a nivel mundial —casi el 45 % de los 116.000 recaudados en total por la industria— y atrayendo a 2.000 millones de jugadores. Números que impresionan y cuya previsión es que sigan creciendo hasta 2020 y más allá. Tanto es así que compañías como Konami o Mistwalker —fundada por Hironobu Sakaguchi y responsable de títulos como *The Last Story* o *Lost Odyssey*— ya han revelado sus intenciones de centrar su actividad económica lejos de las consolas.

En el caso de **Nintendo**, por ejemplo, los videojuegos móviles están aún muy lejos de ser su línea de negocio principal. Podría decirse que los nipones aún se encuentran en una fase de experimentación: mientras que *Fire Emblem Heroes* sigue funcionando bien en cuanto a ingresos, *Animal Crossing: Pocket Camp* no termina de despegar y solo mantiene el tipo en territorio japonés. Una IP conocida no es suficiente para alcanzar el éxito si no cuenta con un **modelo de monetización** bien trabajado, y es en este punto en el que las compañías tradicionales deben seguir aprendiendo. Algo similar le ocurre a SEGA con *Sonic Dash*: a pesar de lograr atraer a millones de usuarios, el jugador tradicional de consola no tiene la cultura —ni siente la necesidad— de realizar micropagos una vez accede a la app.

El futuro de la industria móvil no es tan fácil de predecir. Lo único que parece seguro es que serán muchas más las sagas de consolas y PC las que debuten en los próximos meses. En cuanto a los géneros, los próximos años parecen ser cosa de los ***eSports***, dominados en estos momentos por *Arena of Valor,* —el MOBA desarrollado por el gigante chino Tencent, propietario de Supercell y Riot Games, entre otros— que ya se ha convertido en el videojuego que más dinero genera en el mundo, superando los 2.000 millones de dólares. El 2018 servirá también para consolidar los *battle royale*, comandados por el recién publicado *Fortnite* y, posiblemente, por el nuevo juego de Tencent.

Los videojuegos móviles han llegado **para quedarse.** No deben ser vistos como una amenaza a la industria de las consolas actual, sino como un poderoso aliado con el que seguir creciendo y aprendiendo de la mano. En poco más de diez años han ofrecido mecánicas y propuestas únicas y han permitido el acercamiento al ocio electrónico a personas que nunca antes habían mostrado interés. Son, en definitiva, una forma más de disfrutar de esta forma de expresión artística, con un futuro tan incierto como prometedor e ilusionante. Esto es solo el principio. ■

"EL MERCADO MÓVIL YA SUPERA EN INGRESOS AL DE LAS CONSOLAS TRADICIONALES Y ORDENADORES"



IMAGEN: ARTSTATION/DIANA VAN DAMME

EL MITO DE LILITH EN LOS VIDEOJUEGOS

por Ángela Montañez

Lilith se mimetiza en la iconografía de la cultura popular y su veneno nos salpica en todo tipo de productos gracias a su explotación por parte de los medios de comunicación, que toman el testigo de la historia del arte. Pero esta tópica y recurrida imagen de *femme fatale* **va mucho más allá de un fetiche** y su significado no es meramente sexual; estamos hablando de un súcubo que conoce su origen en los textos de la Biblia. A través de los siglos, la carga sensual y sexual de este demonio con atributos asociados a la mujer ha acabado convirtiéndose en la imagen por antonomasia de un tipo de fémina concreta. La veíamos en anuncios de perfume, en pantallas de cine y en páginas de revistas. Serpientes, frutos prohibidos, pactos con el Diablo y la sombra de la muerte: así es como **Lilith**, con movimientos sinuosos, se introduce también en el mundo de los videojuegos.

Abril de 2018

LAS HIJAS DE LILITH

La familiaridad de esas serpientes que muerden manzanas mientras reptan hacia sus víctimas en pos de encandilarlas con sus curvas.

La cultura asirio-babilonia fue la encargada de personificar a **Lilith** con el cuerpo de una mujer bella, que escondía la naturaleza de una diablesa. Una **seductora** cuyo pasatiempo favorito era devorar hombres mientras éstos dormían y se hundían en plácidos sueños. No tan conocida es su otra cara, la cual tiene como objetivo parturientas y recién nacidos, algo que impide que Lilith pueda atravesar la línea que separa el bien del mal debido a que una mujer que no tiene instinto maternal es desalmada por antonomasia. Pero el **mito de Lilith** traspasa páginas y fronteras para enquistarse en la cultura popular. La imagen de una diablesa arrogante y provocativa se convierte en una fantasía **generalizada pero inalcanzable**.

No fueron pocos los que cedieron al diabólico encanto de **Morrigan** cuando la vieron por primera vez en la franquicia *Darkstalkers*. Su fama la llevó a formar parte del elenco de otros videojuegos de lucha como *Marvel vs. Capcom* y *Capcom vs. SNK*, así como en los títulos de rol *Cross Edge* y *Project X Zone*. Podría parecer que su historia justifica su aspecto: una mujer súcubo que no puede sino ser voluptuosa a la par que peligrosa. Una **mujer objeto** con la que no conviene jugar, una cerilla con la mecha muy corta que puede abrasarte en cuestión de segundos. Y, sin embargo, es imposible no arriesgarse porque, ¿quién iba a resistirse a la sensualidad de esa melena color esmeralda?




IMAGEN: ARTSTATION/TAEKWON KIM

Descubrimos que su padre adoptivo, el demonio Belial, selló una parte de la poderosa energía de Morrigan en una dimensión paralela. Esta energía acabó personificándose en un súcubo llamado **Lilith**, que acabaría uniéndose a Morrigan, pero eso es lo de menos. Lo importante es que nuestro súcubo favorito tenía dentro de sí misma un poder verdaderamente atroz que acabó saliendo a la luz. Lilith se muestra ante nosotros de una manera más **inocente** y nos percatamos de que los creadores, ya sea de forma consciente o inconsciente —y seguramente sea esto último—, sólo han tomado el nombre del súcubo de la leyenda. La verdadera Lilith, **la Lilith del mito**, se esconde en la sonrisa torcida de Morrigan, que tiene más de Lilith que esa diablilla que nació de ella misma.

Son varias las características que definen a Lilith como mito, pero no dejan de ser solamente pequeños meandros que, con sus atrayentes curvas, desembocan paulatinamente en un mar muy concreto: **el mal**. Lilith presenta un arquetipo de mujer que se ha explotado mucho con el paso del tiempo hasta llegar al punto de convertirla en un icono sin que nos demos cuenta. Lilith encarna **la lujuria y el deseo**, pero también la **tentación** y la maldición que supone **ceder a ellos**. En una clara muestra de misoginia histórica, el súcubo representa todo aquello que el patriarcado desea y teme al mismo tiempo: **una mujer fuerte e independiente cuya belleza iguala a su perfidia y perversidad**. Lilith tiene de sensual lo que tiene de retorcida y adentrarse en ella supone hacerlo en el mismísimo averno. Los hombres se tornarán débiles ante sus encantos y pasarán a ser víctimas de sus serpenteantes artimañas. El pecado de la lujuria tendrá su castigo y su forma será la de **una mujer hermosa y liberada**. Morrigan puede no encajar en esta definición debido a su sorprendente amabilidad y cercanía, pero no es esa la primera impresión que tenemos de ella. Como súcubo, Morrigan es **imponente** y no parece fácilmente accesible; todo lo contrario. Su actitud juguetona, si bien no es maligna, denota una forma de ser **independiente y confiada**, que roza incluso lo presuntuoso. Dentro de sus buenas intenciones, Morrigan gusta de jugar con las personas utilizando su muy llamativa figura. Curvas y cabellos de serpiente y una mirada provocadora que te desafían a averiguar más sobre su propio fruto prohibido. Ignoro si era o no la intención de los creadores, pero el caso sigue siendo el mismo: la figura de Lilith es un quiste en la cultura popular imposible de extirpar a corto plazo.

Pero Morrigan no es el primer súcubo inspirado en el mito de Lilith que vemos en los videojuegos. Esta industria está plagada de demonios de apariencia femenina que no sólo encarnan a Lilith, sino que también llegan a tomar su nombre prestado. La gran mayoría comparten raza: son **vampiresas o diablesas** cuyo físico es imposible no desear. Lo vimos en *Castlevania*, donde Lilith era un demonio que se aparecía con la forma de una hermosa mujer alada para succionar almas mientras su víctima sueña. Directamente basada en la figura bíblica, este personaje era un enemigo que demostraba todo aquello que ya se ha citado anteriormente: cómo una hembra imponente, con carácter y de buen ver, utilizaba sus ***armas de mujer*** para convertir al cazador en presa. Cabe añadir que, de esta forma, la imagen del héroe no pierde su fuerza. Al contrario. Se empatiza con un pobre hombre al que se ha pillado con la guardia baja, un bravo guerrero que ha sido **víctima de los deseos carnales** que casi todas las personas poseen en su interior. Y por eso no nos sentimos con la potestad de culparlo de nada. Estas mujeres, estos súcubos, son criaturas malignas cuya personalidad se adhiere a la de su verdugo para invertir los papeles. No pasa de ser retorcida, con un aire empoderado, pero escondiendo una forma de ser hueca. Una **mala mujer** que se manifiesta en cada medio desde los albores de la humanidad.

Precisamente de esto se reían en *Bayonetta*, de esa *femme fatale* tan perfecta como imposible. Bayonetta tiene mucho de Lilith, hasta el punto que se acaba convirtiendo en una parodia de la misma. Tanto la actitud como el físico de Bayonetta invitan a arquear una ceja con desaprovación y descontento: su **figura hipersexualizada** nos pone en la cara unos pechos inmaculados que la fémina apenas puede ocultar con su traje de cuero, el cual deja a la vista unas curvas dignas de una carretera que debe mimetizarse con la naturaleza para poder llegar a un rincón alejado de la civilización sólo accesible para unos pocos elegidos. Sin embargo, Bayonetta es claramente consciente del poderío de su cuerpo y es por eso que lo exhibe con tanta naturalidad. **Bayonetta es el culmen de las *femmes fatales***: segura de sí misma, fuerte e independiente. En resumen, una hembra provocadora que celebra cada una de sus victorias con una pose a cual más sugerente. Y aquí reside el encanto de la parodia, el feminismo de la hipersexualización: **Bayonetta está a los mandos de su propia figura en un mundo que ha desposeído a las mujeres del control de su propia sexualidad**. Es ridículo sexualizarla porque el mero hecho de que lo esté pidiendo a gritos desenfadados hace que sea imposible. Viviremos **su sexualidad a su manera** y en ningún momento nos convertiremos en víctimas, a no ser que queramos. Y es que la oda al BDSM que es *Bayonetta* postula a su protagonista como una auténtica figura dominante en cuyo juego existen sus propias reglas, juego

"LILITH TIENE DE SENSUAL LO QUE TIENE DE RETORCIDA"



La metáfora de la víbora

—

El personaje de Lilith en *Shin Megami Tensei* es uno de los mejores ejemplos de esta *femme fatale* arquetípica, serpiente incluida.

"MORRIGAN Y BAYONETTA SON LAS DOS CARAS DE UNA MONEDA QUE RECOGE CADA VEZ MÁS MUGRE"

que alcanza su bien denominado clímax en un modo de juego donde el único descanso que encontraremos en esta orgía de innuendos será una conversación íntima con Bayonetta. La actriz, Lilith, nos regala así su mejor papel hasta la fecha: cumple con todas las características que esperábamos de ella, pero, al mismo tiempo, **las utiliza a su favor** y no de la forma a la que nos tiene acostumbrados. Lilith se hace dueña de todas esas etiquetas que la han tildado de villana y pasa a ser su propia heroína, una mujer que no le rinde cuentas a nadie y que sólo se convierte en un monstruo a ojos de quienes no la comprenden.

Morrigan y Bayonetta son las dos caras de una misma moneda. Un centavo que la gran mayoría no sabemos que tenemos en el bolsillo. Ese penique olvidado que gira y gira en la lavadora, pero que, irónicamente, no gana brillo. **Esa moneda recoge cada vez más mugre**, tanta que apenas pueden discernirse las imágenes que están grabadas en ella. Lilith es ya una vieja amiga, una hembra que conocemos todos; esa mala mujer que succiona la bondad de los hombres hasta dejarles moralmente secos. Un reptil, un **mal bicho**, un objeto sexual que creemos que tiene pleno control sobre su cuerpo, mas es una vil falacia. Vemos a Lilith en tantos lugares que ya no sabemos ni qué es ella y la confundimos con la imagen generalizada del género femenino debido a la misoginia histórica que aún arrastra nuestra sociedad. Y la industria de los videojuegos tampoco se ha librado. Morrigan y Bayonetta son dos caras de una misma moneda, una mugrienta que puede desglosarse en pequeños céntimos que dejan un rastro donde claramente se distingue un patrón recogido de las mismisimas entrañas de la historia.

Mujeres en los videojuegos hay muchas. Algunas de ellas son personajes reales y otras meros trofeos y objetos que admirar. **Pero seguramente la mayoría tengan algo de Lilith** y es muy probable que se las considere como malignas o, como mínimo, dignas de la etiqueta de *antiheroínas*. Tampoco queda claro hasta qué punto esta inspiración bíblica ha sido consciente o, por el contrario, fruto de ese quiste social que tanto cuesta extirpar, aunque tenemos que celebrar que se esté consiguiendo poco a poco. Pero lo que sí podemos asegurar es que Lilith está cada vez más presente en forma de heroína, aunque no a ojos de todo el mundo. Qué más da. La opinión de unos pocos no supone un problema, ya que el sueño de Lilith es **ser libre y no sólo parecerlo**. Ella ansía decidir por sí misma si es heroína o villana, si utiliza o no su cuerpo, si es dueña o no de su sexualidad. Lilith pasa a ser **el súcubo que se convirtió en mujer**. Y a quien no le guste, que no mire. ■





Ripley vs Némesis

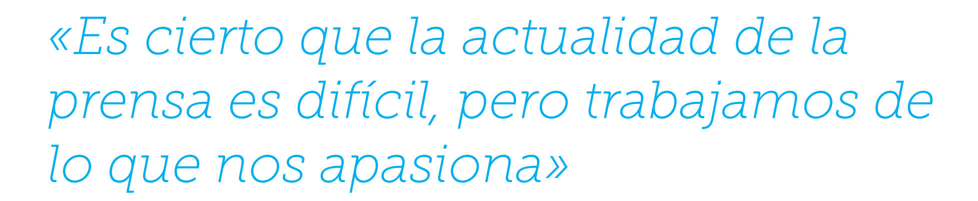
Pasado, presente y futuro de la prensa del videojuego

REDACCIÓN **SERGIO**MELERO | FOTOGRAFÍA: **DANI**FIGARES



Sonia Herranz

La legendaria «Teniente Ripley»
hoy dirige Hobby Consolas



«Es cierto que la actualidad de la prensa es difícil, pero trabajamos de lo que nos apasiona»

A mi derecha, algunos de mis ejemplares favoritos de la revista *Super Juegos*. Me quedo mirando con nostalgia la portada del número 30, —protagonizada por el videojuego *Rise of the Robots*—, tomo bastante especial porque inauguraría uno de los rediseños más importantes de la publicación de Grupo Z. **«La guerra del futuro»**, leo esbozando una sonrisa mientras pienso «pues sí que está siendo dura esta guerra».

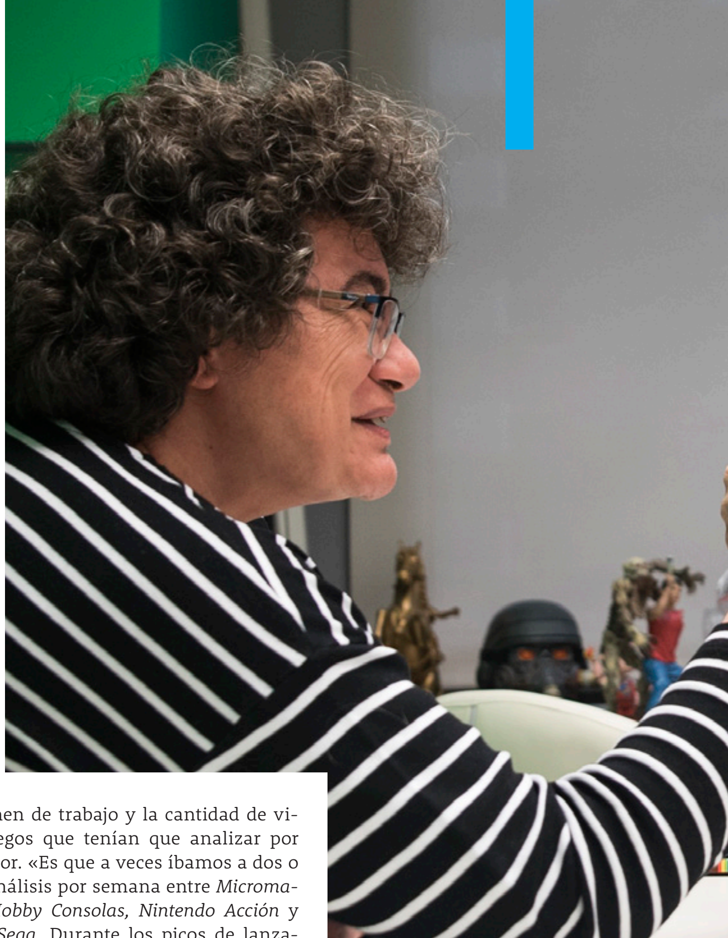
«La vida de autónomo en el sector de la prensa del videojuego es muy jodida, muy muy jodida, como **una guerra en la que te sientes muchas veces un cazarrecompensas** sin rumbo», comenta de forma contundente y acalorada Bruno Sol —Alias «Némesis» durante muchos años—, mientras se pelea con los cascos y el micro de su ordenador para que podamos oírle sin que parezca que está hablando desde la Antártida. No lo consigue.

A mi izquierda, el último número de la renacida *Edge* española acompañado de un ejemplar de la revista *Manual*. **El aroma a imprenta que desprenden me hace recordar tiempos mejores** —imaginad la escena de *Ratatouille* de Brad Bird cuando Anton prueba el primer bocado del plato que le transporta a su infancia: *accurate*— donde ir al quiosco todos los meses se convertía en **uno de los momentos más emocionantes del día**. «A ver, es cierto que la actualidad de la prensa es difícil, tenemos muchas cosas de las que quejarnos, pero al fin y al cabo trabajamos de lo que nos gusta, nos apasionan los videojuegos y tenemos la suerte de ganar dinero con ello», apunta Sonia Herranz, la inolvidable «Teniente Ripley», con una voz que inspira confianza y admiración, pese a que no esconde cierto cansancio tras muchos años al pie del cañón en puestos de gran responsabilidad.

Enciendo el ordenador, lo preparo todo para la videoconferencia y, sin comerlo ni beberlo, me doy cuenta de que estoy incluso un poco nervioso. Al fin y al cabo, **Sonia y Bruno**, Ripley y Némesis, **han sido dos figuras de referencia para mí** desde que soñaba con dedicarme, de alguna forma, a esto de los «jueguicos». El primero en aparecer es Bruno, acompañado de toda clase de sonidos estridentes y psicofonías mientras la imagen empieza a definirse en pantalla. «Oye Sergio, felicidades por el premio (refiriéndose al otorgado por DeVuego a *GTM* como mejor revista impresa de 2017)», a lo que contesto cordialmente: «Igualmente, no todos los días te levantas siendo considerado uno de los mejores redactores de España, según DeVuego».

La voz de Sonia aparece para poner orden y calidad sonora HD. «Sergio, veo que aspiras a poco» comenta de forma irónica cuando introduzco los temas que pretendo abordar. En este punto me gustaría puntualizar que este primer encuentro iba a durar unos cinco minutos con el objetivo de compartir ideas sobre el carácter del coloquio que tendríamos una semana después. **Estuvimos más de dos horas**. Y era viernes tarde, día de las series en casa Herranz.

Pasado



Imaginad, con apenas 20 años, estar trabajando en una redacción plagada de apasionados por el mundo del videojuego durante el inicio del *boom* de las consolas en España. Según la experiencia de Sonia y Bruno, **fue una época plagada de anécdotas** que no tuvo desperdicio. Aparece la nostalgia.

¿Qué momentos recordáis con cariño de aquella época en Hobby Press?

«Sergio, lo que te puedo decir, es que estos eran unos cabrones, es que erais muy cabrones, Bruno», comenta entre risas Sonia. «A ver, éramos muy cabrones, pero todo desde el cariño, y además José Carlos se apuntaba a un bombardeo», replica Bruno con seguridad, a lo que Sonia contesta sin demora. «No me hables de José Carlos, el día que iba por la oficina con un cartel en la espalda donde pusisteis, *"si no quieres ser como yo, lee"*, vamos, es que a veces os pasabais un pelo».

«Antes de que llegara Sonia, cuando yo era colaborador, recuerdo que iba con Javier de la Guardia y José Emilio de Micromanía, y en medio de la antigua carretera de Burgos hacia San Sebastián de los Reyes me hicieron bajarme del coche. Imagínate, yo con 19 años, sin saber qué hacer en medio de la nada, hasta que me dijeron partiéndose de risa que era una broma. **Es que si no eras peor que ellos, te comían**», nos comenta Bruno entre risas. «Tengo que reconocer también que conmigo no se metían, me trataban bien» a lo que Bruno responde: «Hombre, es que tú dabas miedo, como para meterse contigo, desde que recibiste una bala perdida en medio de una guerra de cartuchos de Game Gear nos pusiste firmes». Sonia se apresura a contestar: «Es que cuando me pongo seria impongo, mucho, recuerdo recibir el cartuchazo y decir: que sea la última vez que me tiráis nada».

Lo que quedó claro durante estas anécdotas era que, aunque pueda parecer lo contrario, **estos momentos distendidos eran fundamentales** dado el volumen de trabajo y la cantidad de videojuegos que tenían que analizar por redactor. «Es que a veces íbamos a dos o tres análisis por semana entre *Micromanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción* y *Todo Sega*. Durante los picos de lanzamientos necesitabas esos momentos de locura para desconectar o no había forma. **Las ligas de *Sensible Soccer* o *Street Fighter* nos ayudaban a eso** y, además, nos mantenía en vilo hasta altas horas de la mañana», recuerda Sonia.

«Pero era muy divertido sin duda, más que ahora incluso» continúa Sonia, algo en lo que Bruno coincide. «**Ahora es otra batalla**, los contenidos tienen caducidad de horas, la competencia es brutal por ser los primeros en publicar las noticias y los análisis, algo que antes en papel no sucedía». ▸

"LA LABOR PERIODÍSTICA ERA MUCHO MÁS RESPETUOSA Y CREATIVA"



En esta línea, el trato directo con las compañías, con los creadores, ¿era muy diferente?

«Por supuesto, es más, todo se regía por acuerdos verbales, reglas no escritas muy lejos de los contratos de confidencialidad actuales. Los creativos podían hablar con total libertad», apunta Bruno de forma enérgica, algo en lo que Sonia coincide plenamente: «Yo, sin ir más lejos, estuve probando el editor de circuitos de *VRally*, algo que no llegó ni siquiera a hacerse realidad porque no cabía en el CD. La primera vez que jugué a *Tomb Raider,* Lara Croft tenía poderes mentales y levitaba. Además, muchas veces recibíamos lo juegos finales 3 meses antes del lanzamiento, y ni se te ocurría publicar el análisis antes del momento oportuno. En general, **la labor periodística era mucho más respetuosa y creativa**».

Uno de los momentos que guardo en mi memoria es el del análisis de *Super Mario 64* sin nota en *Hobby Consolas*. Contadme más por favor.

«Fui yo, culpable», admite Sonia entre risas. «¿Sabes lo que sucedió? Cuando terminé de jugar a *Super Mario 64* sentí algo que no me había pasado con ningún otro videojuego. En esa época, además, recuerdo no haber tenido tanta agilidad en los dedos en mi vida, me tiré días recogiendo estrellas, desbloqueando nuevos mundos y, una vez completas el texto te preguntas: ¿y qué le doy? **¿un 100? si es que hasta me parece poco después de lo que acabo de vivir**. Fue entonces cuando el director de *Hobby Consolas* por aquel entonces, Amalio Gómez, apoyó lo de dejar el juego sin puntuar: si es tan bueno que no nos parece justo calificarlo con un número, ¿por qué no? Y la verdad es que fue bonito, lo recuerdo como una bonita experiencia, creo que nunca he sentido algo parecido con un videojuego como lo que viví con títulos como *Super Mario 64* o *Tomb Raider*».

En el caso de Bruno, si que hay un título que le hizo replantearse muchas cosas: «Un día llegué a la oficina y solté: **¡*Portal* es mejor que el sexo!** Causó tal *shock* mi afirmación que lo metieron incluso en la *review*. Pero es que con ese juego me explotó la cabeza, por su ingenio, planteamiento, es que era, para mí, ¡lo mejor de la *Orange Box*!».



Presente

En el panorama **del desarrollo independiente** el papel del periodista se parece, según nos comenta Bruno, mucho más al de antes: «**Hablas de nuevo con el creador**, el que ha hecho el juego te cuenta los entresijos de su última producción sin ningún tipo de filtro en un clima cercano, confiando en que lo que vas a contar va a ser útil tanto para el producto como para el lector».

Existe una importante corriente de opinión que da por bueno el dicho «cualquier tiempo pasado fue mejor» en el sector del videojuego ¿Qué opináis sobre esto?

«Hay una oferta brutal, una gran cantidad de experiencias que pueden sorprenderte y, buscando mínimamente, encuentras videojuegos de calidad, muchas veces, dentro del panorama independiente. Obviamente las grandes producciones de estudios Triple A pueden caer en ciertos tópicos, hemos de tener en cuenta que esto es un negocio, existen —como en el cine— los *blockbusters* multimillonarios» aclara Sonia, a lo que Bruno añade: «Y, además, **las empresas muchas veces invierten millones sin tener margen de error**, por ello se basan en modelos de negocio de probada rentabilidad».

¿Y en todo este panorama, cómo encaja una publicación vigente como *RetroGamer*?

Sonia interviene con seguridad: «Sobrevive por varios motivos. Tiene unos costes muy ajustados y, además, **cuenta con un público** —de nicho— **realmente fiel** y apasionado por la escena retro. Además, el margen de edad que comprende dicho público hace que sientan especial cariño hacia el papel, al ver un reportaje a doble página con un gran contenido escrito se sienten entusiasmados y aprecian otro tipo de información. En definitiva, el producto es rentable y, además,

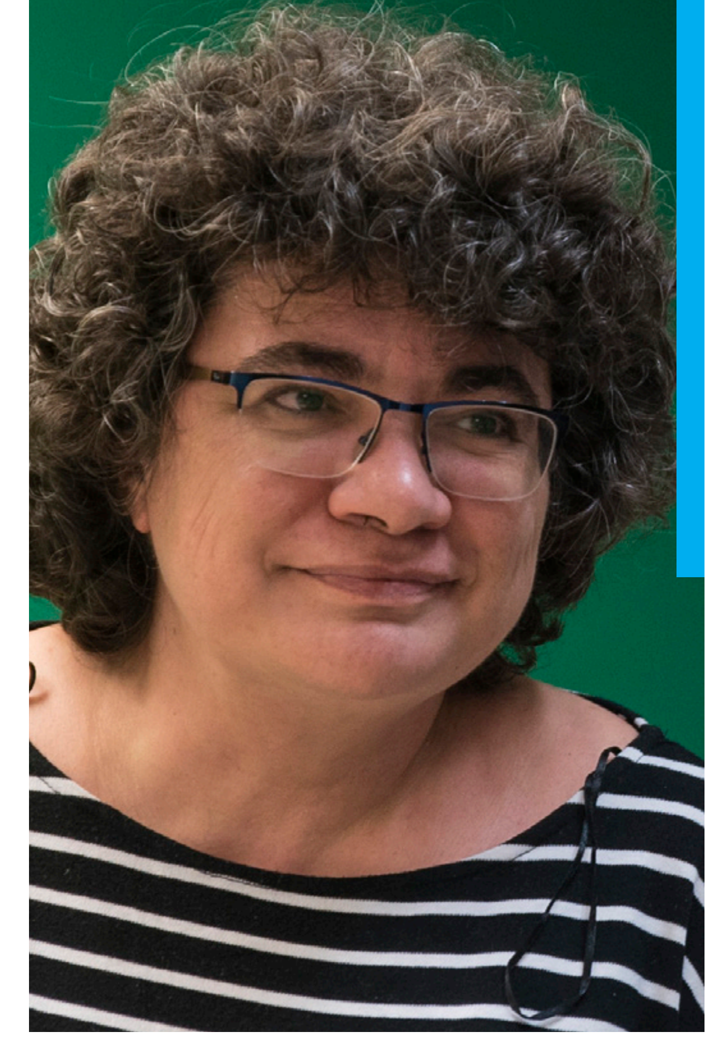
ilusiona». La intervención de Bruno no se hace esperar: «**Lo fliparías si supieras la lista de espera que tenemos para colaborar en RetroGamer**, no es coña. A la gente le encanta porque echa de menos escribir en papel y, además, pueden hacer reportajes muy difíciles de ver *online*. Por poner un ejemplo concreto, para **el artículo sobre Overkal** (la primera consola española), **Marçal Mora logró un trabajazo increíble**. Y lo hizo porque, además de ser un *crack*, se recorrió toda Barcelona, contacto con los familiares de los que idearon la máquina (pues habían fallecido) e investigó durante más de dos años tirando del hilo hasta conseguir información totalmente inédita».

Sonia apunta: «Este tipo de reportajes, para gente enamorada de lo retro, y yo creo que para casi cualquier persona, pueden resultar realmente apasionantes y en muy raras ocasiones lo puedes encontrar en publicaciones online nacionales: **las webs no suelen invertir en un contenido** que, en la mayoría de los casos, **no generan las visitas que logran con otro tipo de artículos** más populares. Y, en parte, resulta triste, porque si llega el día en el que *RetroGamer* no pueda seguir, ese tipo de reportajes —aunque los lea poca gente a pesar de su gran valor periodístico—, se van a perder».

Bruno comenta: «Y como ese hay muchos ejemplos. En el próximo número de *RetroGamer*, Jesús Martínez, de *El Mundo de Spectrum*, nos ha preparado **un reportaje sobre *Ready Player One* y el origen de los *easter eggs*** tan detallado, bien hilado e interesante que es **una auténtica maravilla**, poniendo como uno de los momentos más importantes del artículo la creación del primer huevo de pascua de la historia, dentro del videojuego *Adventure* de Atari 2600». En este sentido, desde *Games Tribune* nos sentimos **ampliamente identificados**, pues **nuestra filosofía se mantiene firme hacia la calidad de contenidos** con la finalidad de mantener la fidelidad periodística, siempre con nuestro —cada vez más amplio— nicho de lectores el punto de mira.



Futuro



Cuando hablamos de videojuegos retro dentro del contexto de una publicación como *RetroGamer*, automáticamente pensamos en consolas como Atari 2600, NES o Mega Drive, mientras que nos vienen a la cabeza títulos de PC a la altura de *Maniac Mansion*, *Monkey Island* o *Diablo*. Pero en la actualidad, consolas como PlayStation ya se consideran retro, por lo que el panorama dentro de 10 o 15 años puede cambiar sustancialmente.

«**Imagínate a los apasionados de lo retro cuando, en el futuro, quieran disfrutar de un videojuego de PS3 o PS4 y no funcionen** porque requieren algún tipo de actualización o soporte inexistente. Si ya es difícil ver qué nos deparará el futuro, resulta desalentador debido a cosas como los parches *day one*, los DLC o los servidores dedicados a dar soporte a los videojuegos *online*».

Sonia continúa el argumento de Bruno: «Sin ir más lejos, hace poco puse un videojuego al que le tenía ganas y que me perdí en su momento, y no es de hace tanto como pudiésemos pensar. Después de más de 2 horas de actualizaciones, ir a prepararme un café, hacer varias cosas en casa y volver a comprobar si ya había terminado, aún estaba actualizándose; sin duda, **es un problema realmente preocupante**».

Hay algo sobre lo que no quería perder la oportunidad de hablar con Sonia, y es de la situación de la mujer dentro del mundo del videojuego en general, y del de la prensa *online* en particular, siempre mirando al futuro del medio interactivo.

"HAY POCAS MUJERES HABLANDO DE VIDEOJUEGOS Y HACIENDO VIDEOJUEGOS. ES UN PROBLEMA CULTURAL QUE NOS AFECTA DESDE PEQUEÑAS"

Sonia, desde tu propia experiencia y la de tu entorno personal/profesional, ¿cómo has vivido el papel de la mujer dentro del mundo del videojuego y de la prensa escrita y qué opinas sobre su futuro?

«Hay pocas mujeres, eso no se puede negar. **Hay pocas mujeres hablando de videojuegos y haciendo videojuegos. Y esto es un problema cultural** que nos afecta desde pequeñas. Cuando yo era pequeña, a los niños se les regalaban consolas y a las niñas cocinitas, y las niñas aprendían que las consolas eran, como el fútbol, para los niños, mientras que las cocinitas eran para ellas. **Cuando yo iba a los salones recreativos, mis amigas me esperaban fuera hasta que me gastaba los cinco duros**, porque allí las chicas no podía entrar. Ante semejante panorama, pocas mujeres podían interesarse en el periodismo del videojuego, una carrera por aquel entonces fundamentalmente de hombres. Afortunadamente eso está cambiando, cada vez hay más mujeres que juegan, se interesan por el medio y, a su vez, **hay más mujeres interesadas en trabajar en la industria. Yo,** personalmente, **no me he sentido rechazada en el mundo de la prensa del videojuego por ser mujer.** Hablo de lo que yo he vivido en mi carrera profesional: hemos sido pocas chicas, pero no he sentido que la prensa del videojuego fuese machis-

ta. Esto no quiere decir que no haya conductas machistas, por supuesto que las hay, pero **siento que a nivel cultural las cosas están cambiando para bien».**

Sin duda alguna, otro de los problemas recurrentes que hace preocuparnos por el futuro del sector es el tema de las oportunidades laborales. «Hace años tenías hasta nómina, **hoy trabajando de autónomo cuesta llegar a fin de mes**» comenta Bruno. «El mundo del periodismo del videojuego está bastante difícil. Yo llevo 5 años de autónomo y te aseguro que es jodido, y yo no tengo familia. Pero si tuviese niños, pues seguramente lo hubiese dejado. Está ahora mismo este trabajo... pues para gente que está estudiando, vive con sus padres y no tiene demasiadas responsabilidades, o para gente que tenga otro trabajo y la prensa del videojuego les sirva para sacarse un extra». Sonia añade «Yo, por mucho que me queje, **me siento una privilegiada**. Y, quieras que no, estamos trabajando en la industria del ocio, **nos divertimos**, conocemos a gente maravillosa». Bruno asiente desde su silla «podría estar cubriendo noticias sobre corrupción política, sobre temas muchos más duros y difíciles de sobrellevar, y sin embargo hablo de algo que me apasiona. Por esa parte es una pasada».



"LLEVO CINCO AÑOS DE AUTÓNOMO Y TE ASEGURO QUE ES JODIDO... SI TUVIESE NIÑOS, LO HABRÍA DEJADO"

Sonia, actualmente **directora de Hobby Consolas** y coordinadora de *RetroGamer* y *Revista Oficial Nintendo*, nos muestra su agradecimiento por la entrevista mientras nos desea suerte en nuestra aventura. **Bruno, redactor jefe de *RetroGamer*** y redactor en medios especializados como *Hobby Consolas*, *Vandal* o *Playmanía*, todavía con energía de sobra para hablar dos horas más, se despide de nosotros, alentándonos a seguir luchando. Hemos elaborado con pasión este artículo que estás leyendo, y parte de esa pasión por el mundo de los videojuegos nos la contagiaron figuras como la «Teniente Ripley», «Némesis», «The Elf» o «Cruela de Vil». Esperamos que el artículo que nos ocupa sirva para **renovar vuestra devoción** por el mundo de la prensa escrita, porque la nuestra sale más reforzada que nunca. ■









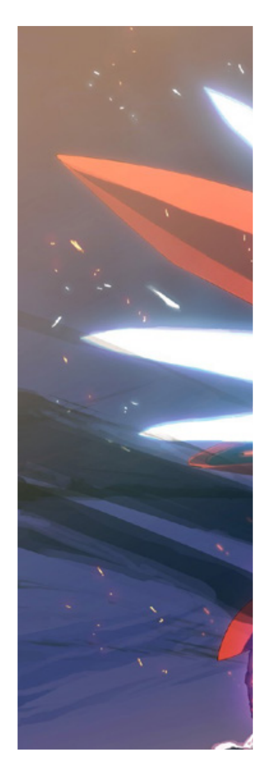
REPORTAJE

DESARROLLANDO_ XENOGEARS

Con el reciente éxito de *Xenoblade Chronicles 2*, me vino al recuerdo el titulo que dio comienzo a esta franquicia en 1998: *Xenogears*. Una obra que despuntó por su valentía a la hora de **abordar la fantasía desde un enfoque más adulto y oscuro**, explorando la psicología humana desde una perspectiva filosófica y religiosa, siempre dentro de un marco de ciencia ficción.

En territorio europeo, fue un juego poco conocido por el gran público, disfrutándolo principalmente los forofos del género del rol japonés, que pudieron conseguirlo de importación durante la era dorada de la primera consola de Sony. En las regiones niponas y americanas, no obstante, **la creación de Tetsuya Takahashi caló hondo entre los fans**, quienes, con el tiempo, elevaron al título al estatus de culto que se merece.

Sin embargo, **el juego fue famoso e infame a partes iguales** debido a que salió inacabado al mercado. El título contaba con dos CD para narrar su amplísima historia, pero, a causa de montones de problemas durante su producción y la falta de recursos y de personal, el segundo CD quedó incompleto, ensombreciendo el resultado de esta —aun así— brillante obra. Esta es la historia de su desarrollo.




ORIGINAL DE PLAYSTATION
POR **JAVIER**BELLO

Squaresoft fue una de las compañías más exitosas en el terreno de los JRPG durante la década de los 90. Su excelsa labor creando sagas históricas como *Final Fantasy*, *Secret of Mana* o *Chrono Trigger* la convirtieron en **la desarrolladora de referencia** a la hora de esperar el siguiente gran éxito del género.

La estrella del momento para la compañía no era otro que Hironobu Sakaguchi, cuyas fantasías finales habían salvado a la empresa de la bancarrota y la catapultaron al éxito. Con cada nueva entrega no sólo crecía la expectación, también lo hacía la pasión de los jóvenes diseñadores del estudio, quienes **aspiraban a cautivar al mundo con sus historias**. Tras años de dedicación, uno de ellos tendría la oportunidad de probar su valía.

Tetsuya Takahashi había participado en el desarrollo de *Final Fantasy VI* y *Chrono Trigger* y comenzaba a **frustrarse por no tener libertad para crear otros proyectos**. Historias alejadas de la fantasía tradicional y enfocadas a un público más adulto. Tras compartir estas inquietudes con Sakaguchi, **éste recordo haber tenido un charla muy similar con Satoru Iwata**. En ella, el autor se cuestionaba si *Final Fantasy* sería lo único que le permitirían crear. Tal vez por verse identificado con el joven, el director movió los hilos necesarios para permitir que Takahashi presentara una propuesta para *Final Fantasy VII* diferente a los cánones habituales.

"UNA JOYA DE LA CIENCIA FICCIÓN PRIVADA DE VERSE COMPLETADA"

La visión que presentó el aspirante a director **no terminó de convencer a la cúpula de Squaresoft**, considerándola demasiado compleja y oscura para la saga fetiche de la compañía. A pesar de todo, decidieron no descartar la idea y le dieron el visto bueno para empezar a trabajar en ella como proyecto independiente.

Esto daría pie a **la realización de la obra soñada** de Takahashi y su mujer Kaori Tanaka, que escribían juntos bajo el pseudónimo Soraya Saga. **Ambos eran apasionados de la ciencia ficción y la filosofía** y querían que lo que terminaría siendo *Xenogears* abrazara en profundidad diversas corrientes de pensamiento de la psicología humana y la religión.

Una vez les dieron luz verde para empezar a escribir el guion, la pareja produjo un *script* completo, incluyendo los diálogos para sus cinemáticas. El extenso texto presentaba **una historia de ciencia ficción increíblemente ambiciosa**.

Hironobu Sakaguchi resaltó en una entrevista que la oficina de Takahashi se copó pronto de figuras de *Gundam*, réplicas de armas y materiales de referencia. El creativo se dio cuenta entonces de que el nuevo director siempre había anhelado crear algo de estas características.

DE CÓMO ÍCARO QUEMÓ **SUS ALAS**

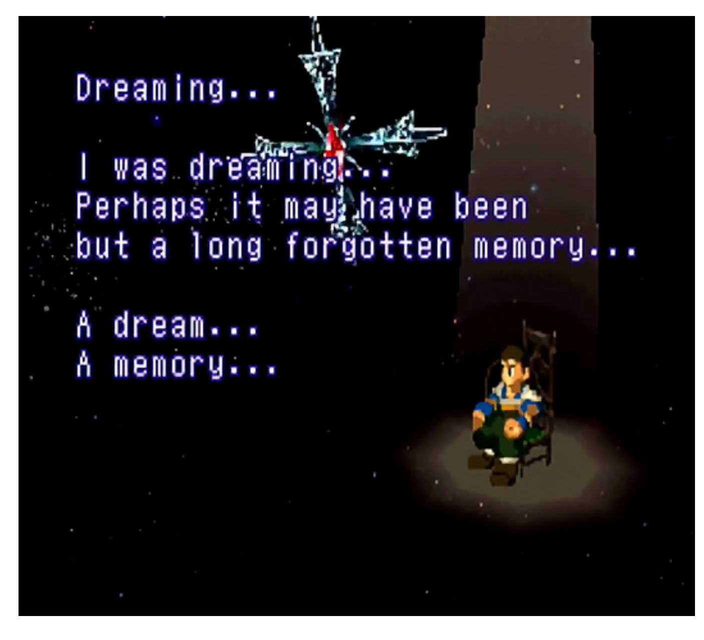
Xenogears ejemplificó las consecuencias de una excesiva ambición. Soraya Saga quiso alcanzar las estrellas con su historia, ignorando las consecuencias de desafiar al astro rey.

Teniendo por fin las riendas para elaborar el juego que siempre quiso hacer, Takahashi tuvo que hacer frente a **una nueva problemática:** las realidades de producir un juego como director. El primer desafío que tuvo que afrontar es que el equipo que le asignaron para trabajar estaba formado en su gran mayoría por novatos. **Jóvenes recién llegados a la compañía** que carecían de la preparación y experiencia necesarias para crear un JRPG en tres dimensiones. Esto forzó a que tuvieran que aprender sobre la marcha, con los consiguientes retrasos y limitaciones artísticas.

El segundo obstáculo a superar consistió en que, cuando desecharon la idea de Takahashi como un posible *Final Fantasy VII*, se optó por tratar de situarlo como la secuela de *Chrono Trigger*. De nuevo, la ambientación y la complejidad de **la visión del director entraba en conflicto con la directiva**, que a punto estuvo de dar carpetazo al proyecto. Nuevamente, fue gracias al apoyo de Sakaguchi que finalmente accedieron a producirlo como una nueva IP.

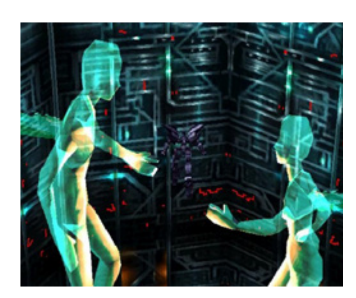
Sin embargo, la tercera dificultad era una que no tenía remedio: **el presupuesto**. Teniendo en cuenta que *Xenogears* comenzó su desarrollo cuando *Final Fantasy VII* estaba ya en producción y buscando demostrar su potencial en

Imágenes del juego









Medidas desesperadas

—

Con la fecha de entrega pisándoles los talones y con las arcas casi vacías, el equipo tuvo que decidir si cortar el juego al finalizar el primer CD, o continuarlo en un nuevo formato que les permitiera —por lo menos a grandes rasgos— contar toda la historia al completo. Finalmente, decidieron optar por lo segundo, transformándolo en una suerte de novela visual donde los personajes nos iban narrando la historia, con algunas secciones jugables de vez en cuando.



"EL QUINTO EPISODIO"

El guion origina, elaborado por Soraya Saga, estaba dividido en seis episodios. *Xenogears* no era más que el quinto de estos capítulos, representando la ambiciosa envergadura del proyecto que la pareja quería emprender para contar su historia. Nunca llevaron a cabo su visión, pero **su trabajo se recogió en el libro *Xenogears Perfect Works***, que explica las ideas que tenían para cada episodio.

PlayStation, es natural que Squaresoft asignará una cantidad de recursos ínfima al proyecto de Takahashi tras compararlo con el buque insignia de la compañía.

Así pues, el director se vio con unas herramientas muy limitadas, así como con una fecha de entrega bastante ajustada para las ambiciones que tenia. Tampoco ayudó el hecho de que fuera extendiendo la historia conforme avanzaban en su desarrollo, expandiendo cada trama y detalle narrativo **mucho más de lo que sería recomendable** considerando la situación en la que se hallaba el equipo.

La presión era altísima. Con ese ambiente laboral, es lógico que la salud mental de los trabajadores se viera afectada. Años después, Takahashi relataba en una entrevista que lo que más le costó como director fue la **labor de apoyo psicológico** que tenía que asumir con cada trabajador. Mantener el estrés lo más alejado posible, en especial durante las últimas etapas del desarrollo, cuando se les echaba el tiempo encima, era algo vital.

Incluso cuando las cosas parecían ir bien surgían nuevos problemas. Uno de los más notables fue **la localización del juego**. *Xenogears* fue el primer título traducido para el territorio occidental en el que los traductores trabajaron codo con codo con la compañía nipona para asegurar la fidelidad de la interpretación lingüística. Aunque al principio varios traductores trabajaban con gran interés en el título, comenzaron a sentirse incómodos con los conceptos religiosos y psicológicos de los que hacia gala el juego, **preocupándoles la posible controversia** que éstos podrían generar. Dichas inquietudes ocasionaron que la mayoría abandonara el proyecto, **quedando solamente un traductor** para abarcar el guion más largo y complejo hasta la fecha en un JRPG. No obstante, a pesar de algunas inconsistencias, el resultado final terminó siendo sorprendentemente bueno.

Afortunadamente, no todo fueron trabas en este tortuoso camino, pues **el equipo contó con la ayuda de Yasunori Mitsuda**, quien fuera el compositor para *Chrono Trigger*. Sus partituras consiguieron que las escenas transmitieran la historia que el director imaginaba en su mente. Según declaraba Takahashi tras haber finalizado la producción, **más de una vez se sintió inseguro con sus guiones** y el enfoque que les quería dar para representarlos en pantalla, temeroso de que no transmitieran las sensaciones que pretendía. Fueron los temas del compositor los que complementaron a la perfección cada escena, y lo que convenció al director de que el concepto que tenía en su cabeza había cobrado vida correctamente.

Mitsuda fue uno de los más grandes apoyos que tuvo Takahashi durante el desarrollo de *Xenogears*, y este último afirmó que, de no haber sido por su música, tal vez no habría sido capaz de terminar la obra.

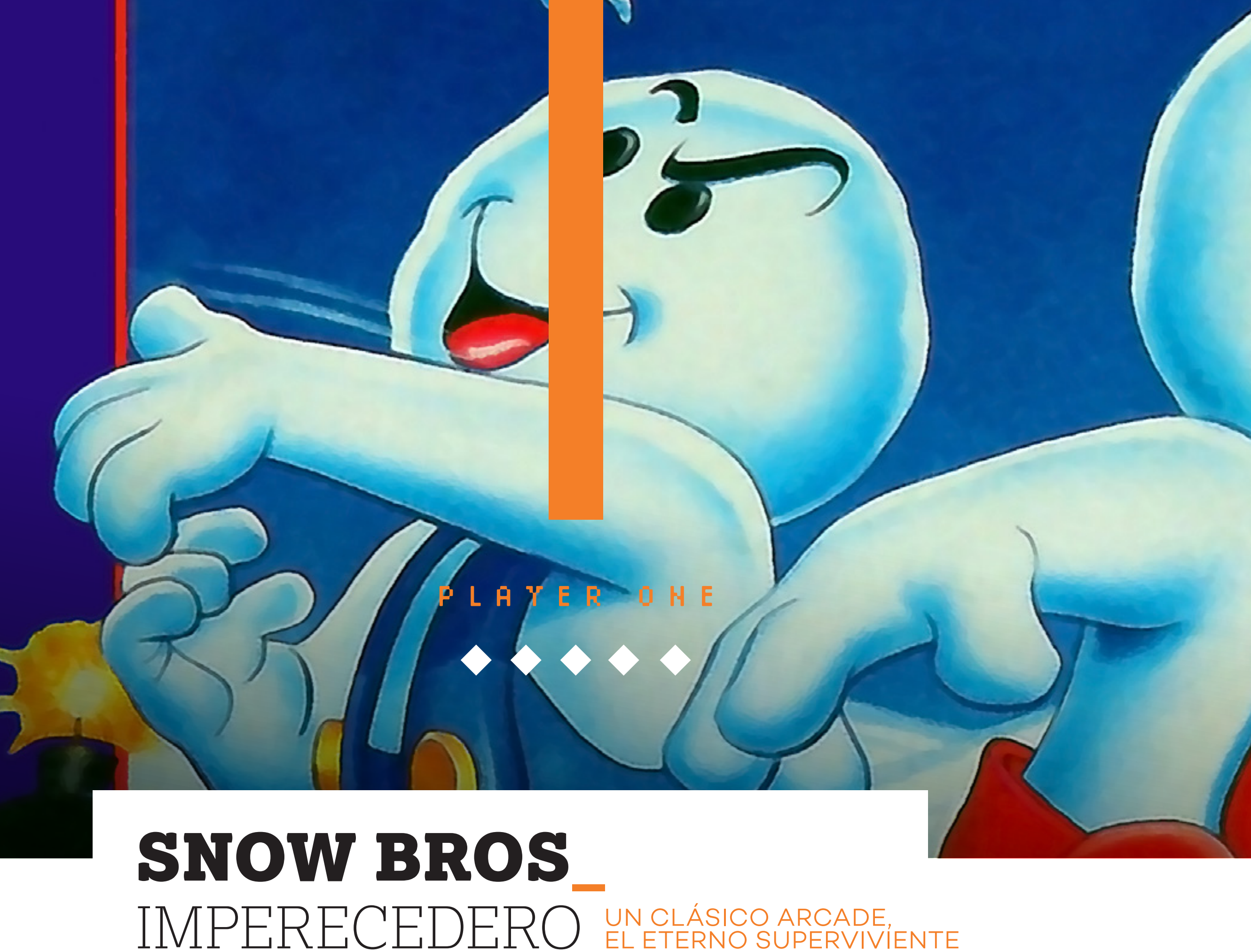
Lamentablemente, este oasis resultó insuficiente de cara a cubrir el resto de carencias, evidenciándose cuando optaron por **simplificar los contenidos** del famoso segundo disco para poder llegar a tiempo a la fecha de lanzamiento. Aunque se podría señalar la falta apoyo por parte de Squaresoft como uno de los causantes del resultado final, **tampoco se le puede quitar responsabilidad a Takahashi** como director y gestor del proyecto. Su pasión y determinación para sacar adelante el juego de sus sueños eran equiparables a su inexperiencia como persona al cargo. La organización de los contenidos y saber ajustar la creación de la obra dentro de los limites de su calendario de desarrollo jugaron un papel muy importante para entorpecer notablemente el avance del desarrollo.

"EL DESARROLLO ACUSÓ LA FALTA DE EXPERIENCIA DEL DIRECTOR"

Así, algunas partes del juego daban la sensación de haberse hecho con prisas, tratando de unir los puntos de la historia y las mecánicas jugables lo más rápidamente posible. De esta forma, **la experiencia resultaba a veces en un carrusel de emociones**. Altibajos en la presentación ensombrecían una trama fascinante y que invitaba a reflexionar sobre múltiples temas. Y su sistema de combate, que contaba con una enorme profundidad, carecía de las explicaciones necesarias para saber sacar partido de sus posibilidades.

Pero incluso con todos estos contratiempos, *Xenogears* fue aclamado con creces cuando por fin se lanzó al mercado. Tanto el público como la crítica se deshicieron en elogios exaltando su historia, su presentación y su banda sonora. **Se convirtió en un clásico casi al instante** y pronto encabezaría muchas listas como uno de los mejores JRPG de todos los tiempos, galardón que aún conserva hoy en día.

La visión de Soraya Saga dio sus frutos a pesar de las vicisitudes de su desarrollo. Las dificultades superadas y la calidad del resultado final **convencieron al director para abrir su propio estudio: Monolith Soft**, donde la saga *Xeno* continuaría expandiendo su universo. ■



SNOW BROS_ IMPERECEDERO

UN CLÁSICO ARCADE, EL ETERNO SUPERVIVIENTE

ORIGINAL DE ARCADE

POR **CARLOS**FORCADA

Que no nos engañe la nostalgia: no todo era entrañable cuando, tiernos infantes, visitábamos la iglesia de las recreativas los domingos. No hace falta repetir más que eran otros tiempos porque lo sabemos bien todos, pero **se nos tiende a olvidar que lo que más hacíamos por allí era mirar antes que jugar**; había que pensarse la manera de administrar con cautela las exiguas monedas de 25 pesetas que iluminaban la pantalla con aquello del *1 credit*. Vamos a sumar a la escasez de monedas el hecho de que hablamos de juegos que buscaban, a lo bestia la mayoría de veces, que nos entregásemos con entusiasmo al entrañable *insert coin*, sobre todo para continuar.

Había un conflicto de intereses entre los jovencísimos jugadores y la industria; una batalla de siempre, puede ser, que se dirimía de formas muy distintas en el pasado. Nos daba igual, porque nosotros **lo que queríamos era jugar el mayor tiempo posible.**

Más que ninguno de sus mitos, el gran clásico de las recreativas cuando éramos niños era la duración de nuestras partidas. Corta, cortísima, increíblemente corta, porque **era exageradamente complicado aquello del *Ghosts and Goblins***, y mejor no hablamos de aguantar el tirón unos minutos en casi cualquier *shoot em up*. De esas sensaciones tan fugaces nace sin duda el gran recuerdo que guardo de mi primera partida con *Snow Bros.*, uno de esos videojuegos que han crecido en mí a lo largo de los años casi hasta convertirse en una de esas piedras de toque con respecto a las que evalúas a otros títulos. Un videojuego, y eso era lo que más destacaba en las primeras partidas, en el que casi a la primera ya podías pasar del primer jefe final o casi llegar hasta el segundo.

Podía chocar entonces algo así, pero en cambio se ha ido transformando este clásico de Toaplan en uno de los grandes nombres de su época, de quien prácticamente todos guardamos muy buen recuerdo. **Un auténtico monstruo del buen rollo** y los personajes carismáticos que —de paso— gozaba de una de las jugabilidades más puras y que mejor soporta el paso de los años, manteniéndose fresca comparada con casi todo. Y muy especialmente con lo que se hace hoy día en este renacer de lo bidimensional.

Con *Snow Bros.* hablamos de un auténtico omnipresente en las recreativas en nuestro país, casi diríamos que en competencia directa con bicharracos mucho más conoci-

IMAGEN: TOAPLAN CO., LTD.

dos como el mismísimo *Street Fighter 2*, con el que bien pudo coincidir en absolutamente todos los salones españoles.

Es complicado encontrar a cualquiera que se parase ante las máquinas de los bares, porque fue ahí donde duró años, que no conozca a los hermanos **Nick y Tom**, los dos muñecos de nieve simpaticones que congelaban a unos monstruos —que no daban miedo precisamente — para después **propinarle una patada a unas bolas nevadas** que podían limpiar la pantalla de enemigos.

Es justo decir que en la mencionada pantalla **tampoco pasaba nada que fuese especialmente nuevo**, ya que lo de vaciar de monstruitos unos niveles sin *scroll* quedó asentado más bien con el gran *Bubble Bobble* de 1986. Pero aquél era un juego muchísimo más básico en casi todo, por mucho que sentase las bases de un subgénero que nos trajo, tras *Snow Bros.*, otras gemas tan recordadas como *Tumblepop*. También injustos olvidados de mucha calidad, como los cactus de *Saboten Bombers*, o propuestas tan extrañas como la de *Pipi & Bibi´s*.

Snow Bros. tiene ya la friolera de 28 años. Atemoriza en algunos casos

"UN ARCADE OMNIPRESENTE EN LAS RECREATIVAS ESPAÑOLAS"

pensar en estos guarismos, pero en otros —los de los videojuegos realmente grandes — la sensación es más bien la opuesta. ***Snow Bros.* es uno de esos grandes**, por lo que pensar en el tiempo que ha pasado impresiona por otros motivos: como decía antes, la gesta de los muñecos de nieve aguanta el tirón de los años de manera mucho más que solvente, y creo que se ha convertido en un ejemplo que muchos desarrolladores independientes de 2018 deberían estudiar a fondo. Todo un **sobresaliente *cum laude*** en conceptos clave que hoy escudriñamos al mínimo detalle cuando valoramos un videojuego. Hablo de la duración, sí, pero también de la curva de dificultad.

Snow Bros. deja tomarle el sabor desde la primera partida a jugadores de todas las edades. Pocos secretos, ya que al final no son más que dos muñecos que sólo saben saltar, lanzar

FICHATÉCNICA



Título original:
Snow Bros
Desarrolla
Toaplan Co., Ltd.
Distribuidora
Romstar Inc.
—
Género
Acción
Plataformas
—
Plataforma
Arcade
Lanzamiento
1990

"SNOW BROS Y OTROS GRANDES JUEGOS"

—

Algunos géneros míticos le deben mucho a Toaplan. Además de *Snow Bros*, de esta empresa ya difunta salieron *Outzone*, *Truxton* o el gran *Batsugun*.

nieve y moverse en horizontal. En los primeros compases del juego, esas bolas de nieve pueden cargarse en sus rebotes a todos los enemigos de un nivel, y **los adorables monstruillos aún no son realmente malvados.** Se limitan a escupir alguna cara de fuego y poco más, con un primer jefe que tampoco opone demasiada resistencia.

Empieza a cambiar la cosa a partir del segundo, un diseño que ahora me parece genial, ya que premia el riesgo que se toma al atacarle desde arriba, pero termina castigando a quien se queda a verlas venir por la zona inferior de la pantalla. Aquí comienza en realidad la clase magistral, la verdadera razón por la que es raro



"LAS PÓCIMAS SON UNO DE LOS PILARES DE SU JUGABILIDAD"

el mes que no juego alguna partidita a *Snow Bros.*, que siempre disfruto como si no fuese un juego que tiene... 28 años.

Es en esos treinta niveles que van del segundo *boss* hasta el final reside de lo que el juego tiene de auténticamente genial. **De repente, los diseños de las pantallas van haciéndose mucho más malévolos**, hasta desembocar en esos diez últimos niveles casi de locura y, cada vez más, podemos quedarnos atrapados sin salida en los recovecos del escenario, hasta que algún monstruo incauto nos permite salir del embrollo. Claro está: si llegamos a ese punto nos habremos metido en líos, pero son seguramente estos líos los que hacen que la duración y dificultad de *Snow Bros.* parezcan hoy tan vigentes, puesto que uno de ellos puede cambiar por completo la partida.

En este juego **todo gira en torno a tres pócimas** que van apareciendo al azar por los escenarios, aunque una de las tres se lleva la palma: la pócima roja que ha provocado hasta peleas entre hermanitas por conseguirla. En contadas ocasiones ha tenido un ítem tanta influencia en el devenir de un videojuego, pero la pócima roja que nos hace correr y saltar más rápido se convertía, digámoslo claro, en el estado ideal de los rechonchos Nick y Tom. Aquí está, creo yo, la verdadera lección magistral de diseño que me hace volver casi cada mes a este juego de 1990.

Es innegable que **no estamos ante el videojuego más difícil que pisó los salones**, pero no es tampoco algo que cualquiera completase con una moneda a la primera. Los últimos

"NO PASAN LOS AÑOS POR ESTE CLÁSICO DE LAS RECREATIVAS"



Imágenes del juego











veinte niveles, en concreto, con dos jefes finales muchísimo más desafiantes y menos predecibles que los anteriores, eran un desafío de los de antaño, pero todo lo era menos si teníamos las tres pócimas de colores.

El túnel del tiempo nos devuelve a *Snow Bros.* como una suerte de predecesor del *speedrunning*, y es que una muerte en un nivel enrevesado cuando ya tenemos las tres pócimas bien puede significar el final de la partida. Recuperarse de ese primer varapalo, y muy especialmente de la pérdida de la pócima roja, es muy pero que muy complicado en unos niveles en los que las cosas no son ni siquiera parecidas si no conseguimos recuperar potencia de fuego y, sobre todo, la velocidad, por lo que **todo parece estar orientado a que lo completemos con una vida**, como hoy gusta en YouTube.

Ni es tarea fácil, ni tampoco la primera vez que sucedía algo así — ya el mismo *Gradius* de 1985 se vuelve imposible en algunos puntos si vamos a cero de *power ups* —, pero esta dificultad tan bien medida ha hecho de *Snow Bros.* un clásico que merece de verdad el epiteto de atemporal.

Contribuye todo lo demás el **carisma de sus gráficos, la simpatía, el buen rollo de su música y la inmediatez a la hora de conocer sus mecánicas**, pero tengamos algo claro: es en esta dificultad, que no era imposible entonces, donde está ahora la clave. Se sigue disfrutando al máximo.

Se trata de la fuente de la eterna juventud para este juego —sean o no exitosas nuestras intentonas de terminarlo sin continuar—. **Creo que nadie en España entenderá jamás por qué esa fantástica versión para Mega Drive**, prácticamente clavada al original y con niveles de regalo, **no pisó un país aún plagado de muebles** con este título cuatro o cinco años después de su lanzamiento. Además, siendo como es, una de las mejores conversiones de recreativa a consola de aquellos años.

Sirva ese cartucho a quien quiera comprobar si *Snow Bros.* ha ganado prestigio con el paso del tiempo: b**asta mirar los precios que alcanzan hoy los originales en Mega Drive**, por mucho que la especulación aceche. Con ella viene también la muestra de hasta qué punto hay jugadores, como yo mismo, que no pierden el gusto por esta auténtica leyenda de las recreativas por la que no pasan los años. ■

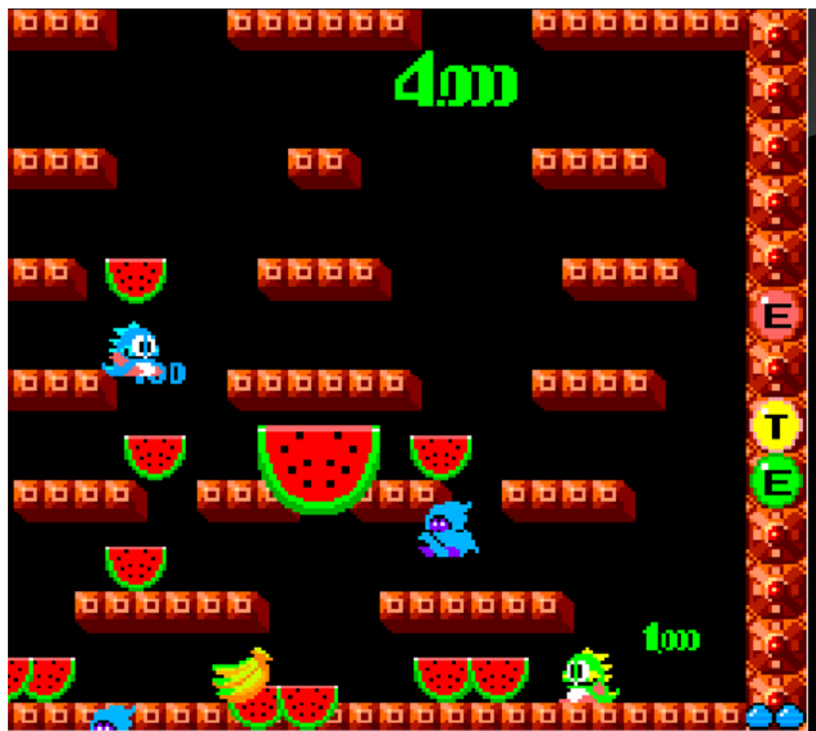
JOYAS OLVIDADAS

BUBBLE_ BOBBLE

Con pompas y a lo loco, los juegos de plataformas suelen ser coloridos, alegres, desenfadados, divertidos, desafiantes y sencillos en su concepto. Si hay una compañía que ha seguido a rajatabla estos parámetros en los salones recreativos, esa es sin duda Taito, y si hay **una franquicia estrella** dentro del grandioso catálogo de juegos de plataformas creados por la histórica empresa japonesa, esa es sin duda *Bubble Bobble*.

Los hermanos Bub y Bob se convirtieron en **todo un referente del género** a lo largo de la segunda mitad de la década de los 80 y primeros 90. Sus juegos dejaron una huella imborrable en todo aquel que los probó, especialmente los cinco primeros, a los que rendiremos un merecido homenaje desde estas páginas.



ORIGINAL DE ARCADE
POR **JOAQUÍN**RELAÑO

Aunque existe un antecesor espiritual (*Chack'n Pop*, lanzado en 1983), en realidad todo comienza aquí. **En 1986, Taito puso en circulación *Bubble Bobble*** una nueva recreativa que se inscribía dentro del subgénero de los plataformas de niveles estáticos, y su calidad fue tal que supuso toda una revolución y un éxito inconmensurable. Los protagonistas son Bub y Bob, dos gemelos que sufren la mala experiencia que los personajes de videojuegos solían sufrir en los 80: el rapto de sus novias por parte del malvado de turno, el cual en esta ocasión responde al nombre de Baron Von Blubba. Este aristocrático enemigo lanza además una maldición a los gemelos que **los convierte en pequeños dragones con el poder de lanzar burbujas**. Dicha habilidad puede parecer algo baladí, pero ni mucho menos: con dichas burbujas pueden encerrar a los enemigos y además usarlas de plataformas temporales.

Así, Bub y Bob deben recorrer **100 niveles** (un número enorme para lo que se manejaba en la época) repletos de plataformas, enemigos e ítems de todo tipo y condición. Para eliminar a los adversarios, primero hay que encerrarlos en una burbuja y luego aprovechar la puntiaguda cresta de los protagonistas para reventar dicha pompa. **La jugabilidad de este título es tremenda**, el diseño de niveles simplemente soberbio, la variedad de situaciones casi infinita, sus gráficos derrochan encanto y carisma por todos sus poros y la melodía que nos acompaña a lo largo de toda la aventura es un clásico indiscutible que ya jamás nos podremos quitar de la cabeza. *Bubble Bobble* fue portado a innumerables sistemas de 8 y 16 bits, tanto ordenadores como videoconsolas, y a día de hoy aún se relanza de vez en cuando para plataformas actuales.

"*BUBBLE BOBBLE* COSECHÓ UN ÉXITO INCONMENSURABLE"

El arrollador éxito de *Bubble Bobble* animó a Taito a programar una secuela: ***Rainbow Islands: The Story of Bubble Bobble 2* (1987)**, que fue tan revolucionaria y cambiante respecto a la primera parte como para encontrarnos ante una experiencia completamente nueva. Nuestros carismáticos Bub y Bob se han librado de la maldición lanzada por Von Blubba, y ahora vuelven a ser niños regordetes y saludables que en esta ocasión deben recorrer las Islas Arcoíris con el objetivo de derrotar al malvado Príncipe de las Tinieblas.

Este título no tiene nada que ver con *Bubble Bobble* en cuanto a desarrollo, mecánicas, etc. Y es que aquí **pasamos de los niveles estáticos a fases con *scroll* vertical**, y nuestros protagonistas lanzan arcoiris en lugar de burbujas, lo que nos obliga a modificar por completo las estrategias de ataque, defensa y salto respecto a las que usábamos antaño. Por lo demás, si hay algo que no cambia son los gráficos colori-



dos (mucho más que en el *BB* original), el carisma y la simpatía engalanando cada uno de los píxels, la tremenda variedad de situaciones a afrontar y **una jugabilidad tan perfecta como ajena al paso del tiempo**. De entre todas las conversiones que se lanzaron al mercado, sin duda es digna de destacar la destinada a la primera PlayStation, dado que poseía gráficos actualizados respecto al arcade original.

La tercera aventura de los hermanos Bub y Bob no llegó a aparecer en salones arcade. ***Parasol Stars: The History of Bubble Bobble III* (1991)** fue programado originalmente para PC Engine, la mitica consola de NEC que en Occidente conocimos como TurboGrafx y luego portado a plataformas como Atari ST, Amiga o NES. Aquí, Taito vuelve a dar un giro de 180 grados respecto a lo visto anteriormente en la saga. **Ahora Bub y Bob portan parasoles**, con los que pueden capturar a los enemigos para lanzarlos como si de proyectiles se trataran, acumular gotas de agua para desencadenar poderosos ataques o usarlos para descender lentamente cuando estén cayendo.

La estructura de los niveles es más cercana al *Bubble Bobble* original, con fases estáticas que en algunos casos cuentan con un poco de *scroll* direccional. Por lo demás, el apartado audiovisual es el ya esperable en esta franquicia, y respecto a la jugabilidad, solo puede calificarse de excelente: cientos de ítems diferentes de ayuda y puntuación, gran variedad de enemigos, **una genial y milimétricamente calculada estructura para cada nivel**, multitud de secretos a descubrir... Debido a su nacimiento doméstico en lugar de arcade y a ver la luz originalmente en un sistema que en Occidente (sobre todo en Europa, donde el juego ni siquiera llegó a ponerse a la venta) tuvo un recorrido demasiado corto, *Parasol Stars* es uno de los títulos más desconocidos de la saga *Bubble Bobble*. Dadle una oportunidad, os sorprenderá más que gratamente.

UN NUEVO MUNDO **DE LUZ Y COLOR**

Rainbow Islands era una secuela atípica y tremendamente revolucionaria, ya que hacía borrón y cuenta nueva con prácticamente todo lo establecido en el *Bubble Bobble* original.

***Bubble Symphony* (1994)**, conocido también como *Bubble Bobble II*, supuso no solo el regreso de los hermanos Bub y Bob a los salones recreativos, sino también un retorno a los orígenes en toda regla. En claro contraste respecto a los revolucionarios *Rainbow Islands* y *Parasol Stars*, Taito decidió **volver a las mecánicas y al concepto de la entrega original de la franquicia** para construir a partir de ahí una secuela que no es sino una actualización respecto a lo que vimos en 1986. Así, Bub y Bob vuelven a ser pequeños dragones, acompañados en esta ocasión por sus contrapartidas femeninas, Kululun y Cororon (sí, Taito era muy particular a la hora de otorgar nombres a sus personajes).

Aunque *Bubble Symphony* siga las premisas del *Bubble Bobble* original, las novedades son más que cuantiosas. Ahora podemos seleccionar en-



tre **cuatro personajes, todos dotados de características diferentes**, y poseemos un ataque extra en el que, dejando el botón de acción pulsado, lanzamos una burbuja concentrada de mayor poder. Los gráficos son tremendamente coloridos, cada mundo cuenta con su jefe final, y además los **guiños hacia otros juegos del universo Taito** son recurrentes, encontrándonos cameos como los de las naves de *Space Invaders (1978)*, *Arkanoid (1986)* o *Darius (1987)*, así como los protagonistas de *The NewZealand Story (1988)*, *Liquid Kids (1990)* o *The Fairyland Story (1985)*; todos ellos, y algunos más, nos echarán una mano si encontramos el ítem encargado de invocarlos. *Bubble Symphony* no tuvo en su momento una buena distribución doméstica, dado que de las conversiones destinadas a PlayStation 1 y Saturn solo llegó a salir la segunda, y únicamente en Japón. **La versión PSX se canceló**, a pesar de que el juego estaba finalizado e incluso llegó a ser analizado y publicitado en revistas de la época como *PlayStation Magazine* o *Super Juegos*.

Sí, ya sabemos que en su momento *Parasol Stars* recibió el subtítulo de *The Story of Bubble Bobble III*. Se ve que en Taito no tenían muy claras las cuentas, así que esta quinta entrega de la franquicia recibió de nuevo el tratamiento de tercera parte numerada de la saga. ***Bubble Memories: The Story of Bubble Bobble III* (1996)**, al gual que *Bubble Memories* y *Bubble Symphony* un par de años atrás, bebe directamente del *Bubble Bobble* original en lugar de sorprender y revolucionar como sí lo hicieron *Rainbow Islands* y *Parasol Stars*. Es más, *Memories* es incluso más *Bubble Bobble* de lo que fue *Symphony*, ya que aquí regresan Bub y Bob en solitario, ambos indistinguibles salvo por el color, y **desaparecen novedades**

"LA PRIMERA DÉCADA DE LA FRANQUICIA FUE LA MEJOR"

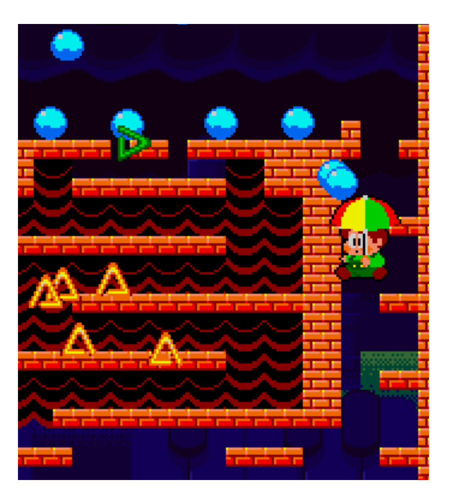
como la selección de caminos alternativos o los cameos de otros personajes de Taito.

Tras leer el anterior párrafo, puede que os parezca que *Bubble Memories* es demasiado conservador, pero nada más lejos de la realidad. ***Memories* no es otra cosa que el *Bubble Bobble* definitivo**, el título que responde a la pregunta de cómo sería el *BB* original si hubiera sido lanzado en 1996 en lugar de diez años atrás. Gráficamente hablando, el juego es una delicia, al igual que en lo que a jugabilidad se refiere. Además, **no todo es mirar al pasado**. En los niveles, 80 en total, podemos encontrar enemigos gigantescos, los cuales deben ser encerrados en burbujas de igual tamaño que podremos cargar de una manera similar a la de *Bubble Symphony*. También es posible encerrar de una tacada a varios enemigos pequeños en pompas grandes, lo que invita a probar nuevas estrategias a la hora de afrontar cada desafío.

Además de las entregas principales hubo otros muchos títulos paralelos. Aunque no pertenezca al género de las plataformas, **es obligado nombrar a *Puzzle Bobble***, un *spin-off* de la saga de Bub y Bob encuadrado en el género puzle, cuyo éxito propició una nueva serie. La entrega fundacional data de 1994 y ha recibido secuelas para todo tipo de sistemas, hasta la entrega más reciente destinada a iOS y Android.

Tras *Bubble Memories*, lanzado en 1996, se hizo el silencio hasta que a partir de 2005 la franquicia pareció resurgir en las portátiles Nintendo DS y PlayStation Portable, con varios títulos que, por desgracia, eran muy deficientes. El único salvable resultó ser ***Bubble Bobble: Double Shot***, lanzado en 2007 para NDS. El último juego a destacar es ***Bubble Bobble Plus!***, que llegó a los circuitos de Wii y Xbox 360 en 2009. Desde entonces, y van nueve años ya, Bub y Bob no han vuelto a protagonizar una nueva aventura. Ojalá podamos volver a verlos en un futuro, aunque al menos siempre nos quedará la posibilidad de revisitar los juegos, ya clásicos indiscutibles, que los convirtieron en leyenda.

Imágenes del juego









ROCKET KNIGHT ADVENTURES

LA ZARIGÜEYA, EL JETPACK Y LA ARMADURA

ORIGINAL DE SEGA GENESIS
POR **ÁNGELA**MONTAÑEZ

Una de las cosas que más echo de menos de mi infancia es jugar a contrarreloj el videojuego que hubiésemos alquilado mi hermano y yo esa semana en el videoclub. Recuerdo bajar con él al lado de mi casa, a un local que hacía esquina, con unas cuantas monedas en el bolsillo. Tras sus brillantes cristaleras podíamos ver **decenas de estanterías** que exhibían todo tipo de títulos de las videoconsolas más modernas del momento, y los catálogos de SNES y de Mega Drive se erguían uno frente al otro. Nosotros no contábamos con la bestia parda de Nintendo, pero la consola de Sega no nos daba pie a arrepentirnos de haberla elegido. Un día cogimos un cartucho de un llamativo color naranja con un protagonista peculiar que nos recordaba al erizo azul que mi hermano y yo tanto amábamos. El dueño nos tendió el juego desde el otro lado del mostrador y en diez minutos estábamos plantados en casa, disfrutando lo pagado.

Aún recuerdo con una claridad pasmosa la primera vez que vi al singular **Sparkster**, aunque por entonces no sabía que ese era su nombre. Mi cerebro infantiloide, propio de una cría, sólo llegaba a discernir lo obvio: que estaba viendo una zarigüeya ataviada en una flamante armadura medieval que tenía, además, un *jetpack* enganchado a su espalda. Y para una chiquilla cuya edad aún no llegaba a las dos cifras eso era más de lo que podía pedir, ya que Sparkster era un personaje tan inverosímil que sólo la imaginación de un niño grande podría haberle dado forma. El marsupial no sólo atravesaba el cielo mientras blandía su brillante espada, sino que también presumía de sus propias habilidades animales colgándose de los árboles con su alargada cola. Puede que Sparkster no fuera tan rápido como Sonic **pero era igual de divertido** o incluso más.

No fue hasta su regreso en 2010 con un *revival* —que muchos confundimos con un *remake*— que no me di cuenta de lo mucho que echaba de menos a este carismático marsupial. Dentro del inmenso catálogo de Mega Drive, Sparkster era un personaje **medianamente popular** cuyas aventuras se vendían muy bien dentro de cierto nicho. Es por eso que nunca he llegado a comprender del todo el hecho de que Konami decidiese prescindir de esta pequeña mascota después de su segundo título en 16 bits. Bien llevada, la

ILUSTRACIÓN: NEO KAT

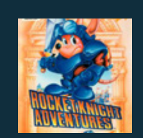
zarigüeya podría haber convertido su franquicia en un producto de gran rentabilidad. Quién sabe, quizá incluso pudiera haber competido con el erizo azul, al que casi conseguía adelantar con su poderoso *jetpack*. No en vano, el marsupial lo tenía todo para triunfar y conquistar a la chavalada aficionada a la videoconsola de Sega: siempre acompañado de su espada y ataviado en una fulgurante armadura azulada, se colgaba de su cola prensil para repartir galletas entre sus enemigos mientras sorprendía a los jugadores sobrevolando el cielo con su bien traído *jetpack*. Honraba a los matamarcianos más clásicos, imitaba a su compañero *Gunstar Heroes* con la mecánica de las vagonetas y se aventuraba a pelear en el agua. Rayos, ¡si incluso controlaba a un enorme robot en su faceta más *mecha*! *Rocket Knight Adventures* lo tenía absolutamente todo. **¿Había algo que Sparkster no pudiera hacer?**

Pues sí, lo había. Para desgracia de muchos, Sparkster era incapaz de quedarse con el corazón de las masas. A pesar de ser un título **más que digno** para una videoconsola tan imponente como lo era Mega Drive, por alguna razón sólo se asentó en la memoria de unos pocos elegidos que sí, lo mantuvieron siempre en un rincón de su estantería, pero no llegaron a ser suficientes como para mantener con vida una franquicia tan notable. Es por eso que el pobre Sparkster, a pesar de su carisma, acabó siendo abandonado en el rincón de las joyas olvidadas.

"SPARKSTER ERA IGUAL DE DIVERTIDO QUE SONIC, O INCLUSO MÁS"

¿Pero a cuento de qué viene esta fascinación por *Rocket Knight Adventures*? No ofrecía nada nuevo en 1993. Un animal antropomórfico atestado de carisma, como Sonic el erizo. Un caballero de radiante armadura como, por ejemplo, Arthur de *Ghost 'n Goblins* (y tantos otros). Lo del *jetpack* era original, eso lo tenemos que admitir. Pero, por lo demás, Sparkster protagonizaba un videojuego de plataformas al uso. ¿Entonces? ¿Cuál era su magia? Simple: **la calidad**.

FICHATÉCNICA



Título original:
Rocket Knight Adventures
Desarrolla y distribuye
Konami
—
Director
Nobuya Nakazato
Diseñador
Nobuya Nakazato
Shiori Satoh
Programador
Kenichiro Horio
Koji Komata
Kenji Miyaoka
Compositor
Masanori Oouchi
Aki Hata
Michiru Yamane
Masanori Adachi
Hiroshi Kobayashi
Akira Yamaoka
—
Plataforma
Sega Genesis
Lanzamiento
6 de agosto de 1993

COWBOYS & ALIENS, PERO CON ZARIGÜEYAS Y CERDOS.

UNA AVENTURA DIGNA DE LA IMPARABLE IMAGINACIÓN DE UN NIÑO

Rocket Knight Adventures tiene un argumento que justifica la naturaleza de su mundo y de sus protagonistas. Un argumento que en otro título podría pecar de poco original, pero que aquí es tan inesperado que incluso roza el absurdo.

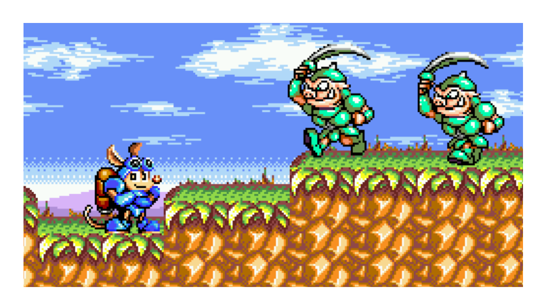
La calidad es la **diferencia entre lo que uno espera y lo que acaba recibiendo**. Y a pesar del aspecto tan característico del protagonista, por norma general no esperábamos mucho de *Rocket Knight Adventures*. Por eso lo que recibimos nos impactó tanto; el periplo que comenzaba en un valle de tintes medievales concluía con una **odisea espacial**, matamarcianos incluido. El plataformeo de *Rocket Knight Adventures* se mezclaba con las mecánicas propias de un *shoot 'em up* y el resultado era una **correría dinámica e impagable** repleta de emoción y que sobresalía por encima de otras gracias a su encanto personal. Por si fuera poco, los gráficos de *Rocket Knight Adventures* hacían justicia a su sobresaliente calidad y los detalles resaltaban lo obvio: detrás de las aventuras de Sparkster había un trabajo de fondo hecho con la mayor ilusión y jocosidad del mundo.

Pero *Rocket Knight Adventures* era un título repleto de sorpresas como, por ejemplo, el argumento. Resulta que detrás de Sparkster había una historia que justificaba su peculiar diseño: la zarigüeya, huérfana, resulta ser la última brasa de la que fuera la ardiente orden de los Rocket Knights, quienes protegían leal y valientemente el reino de Zebulos. Éste fue bautizado así en honor a El Zebulos, antiguo rey del territorio, que luchó contra los cerdos invasores de la Pig Star y, al derrotarlos, selló su recién estrenado reino bajo un hechizo mágico para evitar el regreso de estos enemigos, a sabiendas de su poder. Sparkster resulta ser un **huérfano de guerra** —¿quién dijo drama?— entrenado desde temprana edad por el líder de los Rocket Knights, el cual quedó discapacitado en un combate contra un guerrero traidor, **Axel Gear**. Sparkster, en su papel de nuevo líder de los Rocket Knights, comenzará su periplo en busca de venganza. Tras diez años sin éxito, regresa a su reino al escuchar rumores del retorno de Axel Gear para encontrarse con los eventos del juego: Zebulos está siendo atacado por el Imperio Devotindos, que poseen el poder de la hipnosis. Axel Gear está en el castillo secuestrando a la **princesa Sherry** —porque dónde va un videojuego de plataformas de los años noventa sin una damisela en apuros— para exigir como rescate la llave mágica que posee el rey y con la que se puede deshacer el hechizo que mantiene el reino a salvo. Y allá que va Sparkster con su *jetpack* y su armadura a rescatar a la princesa Sherry. Y vale, bien es cierto que su premisa no llega a estar a la altura de *Cien años de soledad* —aunque por poco—, pero *Rocket Knight Adventures* puede presumir de contar con un argumento que **captura su esencia a la perfección**. Y es que, dentro de las limitaciones de sus tópicos, explota la imaginación hasta dar con una historia llamativa cuanto menos. Igual que en un videojuego de plataformas con una zarigüeya antropomórfica no te esperas experimentar un guiño a *Gradius*, en una historia tan común con personajes tan pintorescos y alegres no te esperas **ni tanta profundidad ni tanto drama**. Pero ahí está, acompañando uno de los títulos de acción horizontal más divertidos no sólo del catálogo de Mega Drive, sino de la historia de esta maravillosa industria.

> "TODO LO QUE UN JUEGO DE SU GÉNERO DEBERÍA ASPIRAR A SER"

Rocket Knight Adventures cuenta con una jugabilidad *cuasi* perfecta a la que no le falta de nada y apenas contiene fallos. **Rápido y dinámico**, el juego saca a relucir todo el potencial de cada una de sus alocadas facetas y aprovecha al máximo su mezcla de géneros, convirtiéndose así en un desafío que, aunque ocurrente, pone a prueba al jugador y le exige dominar diversos campos lúdicos, mientras su

Imágenes del juego





curva de dificultad se va acentuando de forma justa, tornando al videojuego en una aventura **cada vez más exigente**. Por lo demás, Sparkster protagoniza un título de plataformas clásico en el que nos iremos cruzando cada vez con más y más enemigos hasta llegar a un *boss* de nivel y vuelta a empezar, aunque cada nivel será muy diferente al anterior gracias al plantel de escenarios en los que el jugador deberá hacer uso de sus habilidades. Y a todo esto, huelga decir que *Rocket Knight Adventures* posee un sentido del humor la mar de entrañable gracias, en gran parte, a su **carisma arrollador**. Su encanto no reside, pues, en lo que cuenta, sino en cómo lo cuenta; en cómo coge una historia y unos personajes que de la mano de otros apenas destacarían y los transforma en una experiencia única que, lamentablemente, sólo ha estado al alcance de unos pocos afortunados que coinciden sin un ápice de duda que Rocket Knight Adventures es una de las mejores experiencias en 16 bits que hayan catado nunca.

Sin ánimo de desmerecer el revival de 2010, éste se antoja un proyecto amateur sin nada de entusiasmo detrás, algo que dista muchísimo del juego al que está intentando resucitar. Y es una pena, porque el verdadero *Rocket Knight Adventures*, aquel que derrochaba **cariño y originalidad** por cada poro, sólo contó con una secuela que sí, también era muy animada, pero no podía llegar a igualar el espíritu del título que lo empezó todo. Aunque no podemos culpar a esta segunda parte, porque es sencillamente imposible estar a la altura de un videojuego que lo bordó nada más llegar al mundo. Empezó en la cima y desde ahí sólo puedes ir hacia abajo, por mucho que lo intentes. *Rocket Knight Adventures* es **todo lo que un videojuego de su género debería aspirar a ser**: loco, divertido, con un trasfondo que invite a curiosear pero que no nos distraiga de lo que realmente importa: disfrutar, y disfrutar mucho. Ir de un castillo medieval a una nave espacial, disparar marcianitos e inmediatamente después, blandir una brillante espada. Sparkster es todo lo que siempre quisimos ser de niños: **caballero y astronauta** —sólo le faltaba ser vaquero—. Porque en eso se resumen las andanzas de la zarigüeya ataviada en una brillante armadura con *jetpack* incorporado: en una aventura llena de color que bien podría ser digna de la imparable imaginación de un niño. ■



ICO_

OPERA PRIMA

LA TRISTE HISTORIA DE TU MANO SOBRE LA MÍA

ORIGINAL DE PLAYSTATION 2

POR **CARLOS**LORCA

Hay un texto que pulula por Internet titulado *The Method of Developing ICO* que explica la génesis, el desarrollo y la aceptación de ***ICO***. Se trata de un escrito muy revelador, en el cual Fumito Ueda enumera las tres directrices que marcó a la hora de embarcarse en su *opera prima*. La primera es la **diferenciación**, o cómo hacer que su juego fuese totalmente diferente a lo ya existente; la segunda, la **representación artística**, esto es, que toda escena contase con un nivel pictórico elevado; la tercera y última fue construir una **«realidad no realista»** al diseñar una heroína que impulsará al jugador a convertirse en héroe. Del texto extraigo estos tres elementos porque son la piedra angular de *ICO* y, por tanto, del **diseño por sustracción**. El resto es historia.

El diseño por sustracción es **su pedigrí**, el eje que regula toda la antología artística del diseñador nipón. Se trata de una técnica sustractiva, como bien atiende la propia nomenclatura de la palabra. Todo lo superfluo queda relegado al olvido y se elimina, no solo elementos visuales como la interfaz o los iconos explicativos sobre personajes (ni siquiera un tutorial), sino que también se reduce el número de diseños de los enemigos, los personajes participantes, diálogos o los largos e indescifrables árboles de habilidades. Únicamente de este modo se consigue lo que se propone: **centrar la atención en la narrativa y en la acción**, en la propia historia, en dos personalidades dispares, un niño y una princesa agarrados de la mano, dispuestos a superar cualquier adversidad, por mucho que atente contra la **voluntad de ambos de escapar**.

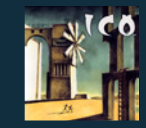
Esta técnica ha influido en infinitud de personalidades. **Neil Druckmann**, director creativo de *The Last of Us*, se mostró expresivo a la hora de charlar sobre ciertas decisiones influenciadas por Fumito Ueda: «Siempre me pregunto: ¿qué queremos conseguir y cómo podemos hacerlo?». Todo ello para «buscar que toda situación existente acerca cada vez más a los personajes». **Dino Patti**, miembro cofundador de **Playdead**, afirmó que «el mensaje principal de *Limbo* consistía en poder despojarlo de cualquier trivialidad para llegar a la esencia». En ***RiME***, por tocar un juego con ADN nacional, tampoco hay interfaces ni acciones superlativas que conviertan al título en una maravilla jugable, al igual que ***Journey***. Lo dice Sara Borondo en *FSGamer*: «la sustracción requiere un gran esfuerzo [...] Pero **consigue crear magia**».

Pero al César lo que es del César. Todo comenzó aquí, con este pequeño juego protagonizado por un **niño con cuernos y una princesa** que no hablan el mismo idioma, pero que sí **se comunican** con sonidos, con llamadas y con el tacto. Ambos saben que su relación va a ser de dependencia: él la necesita a ella para abrir las puertas totémicas que bloquean el paso de ciertas zonas; ella a él para escalar salientes, no caer al vacío y vencer a las sombras del reducto en el que se encuentran presos. El camino que ambos personajes recorren no es sino una clara muestra de evolución interpersonal. Sin hablar la misma lengua y sin dirigirse la palabra (qué feo queda eso), los dos acaban por **arriesgar sus vidas** con tal de proteger la del otro. Él no duda, una vez se encuentra fuera de peligro, en volver al castillo para evitar cumplir la profecía de la reina; ella permite al niño huir de la fortaleza, quedando aprisionada. La relación entre ambos es inmarchitable. Aún hoy en día, esta zambullida narrativa y exploratoria ha supuesto un ejercicio memorable que ha servido para moldear y modular el estilo de muchos creadores, como los mencionados previamente.

"LA OPERA PRIMA DE FUMITO UEDA YA LE CONSAGRÓ COMO AUTOR"

Siempre me ha parecido muy interesante la manera en la que Fumito Ueda **coquetea** con un pequeño reducto de sensaciones y emociones que **se repiten cíclicamente** con cada juego: la **relación entre caracteres**, con los pertinentes y habituales claroscuros que lleva intrínseca cualquier amistad, como la de Ico y Yorda en los últimos tramos del viaje; **la opresión y la soledad**, representada a través de elementos tan opresivos (valga la redundancia) como jaulas, donde se encuentra prisionera Yorda nada más comenzar el juego, o el propio castillo, a modo de cárcel vasta; la **pérdida o el miedo a ella**, sumado a las ansias de recuperación, reflejadas ambas en el final de la aventura. Son temas que, por supuesto, germinaron y brotaron en *ICO*, para luego explorar otros horizontes en *Shadow of the Colossus* y *The Last Guardian*.

FICHA TÉCNICA



Título original:
ICO
Desarrolla
Team ICO
Distribuidora
Sony
Director
Fumito Ueda
Productor
Kenji Kaido
Guión
Junichi Hosono
Compositor:
Michiru Oshima
—
Plataforma
PlayStation 2
Lanzamiento
24 de septiembre de 2001



Me he liado a hablar y ni siquiera he explicado de qué va *ICO*, aunque su planteamiento se puede desmenuzar en una sola frase. Ico, el homónimo humano, es ofrecido a modo de **sacrificio** a la reina del castillo, que **busca reencarnarse en Yorda** para volver a la vida. El crío acaba por burlar a su destino, a la par que decide ayudar a la princesa, liberándola de la celda. Para ello deberá solventar pequeños puzles y combatir contra sombras que intentan arrastrar a la chica a la muerte. Es muy interesante como **la relación entre ambos personajes**, mucho más llamativa que su jugabilidad, se eleva exponencialmente hasta acabar convirtiéndose en el **eje central del título**. Es algo que hoy puede parecernos lícito con exponentes como *The Last of Us*, pero relegar la jugabilidad en pos del guion era un **ejercicio impesable** en el año 2001**.**

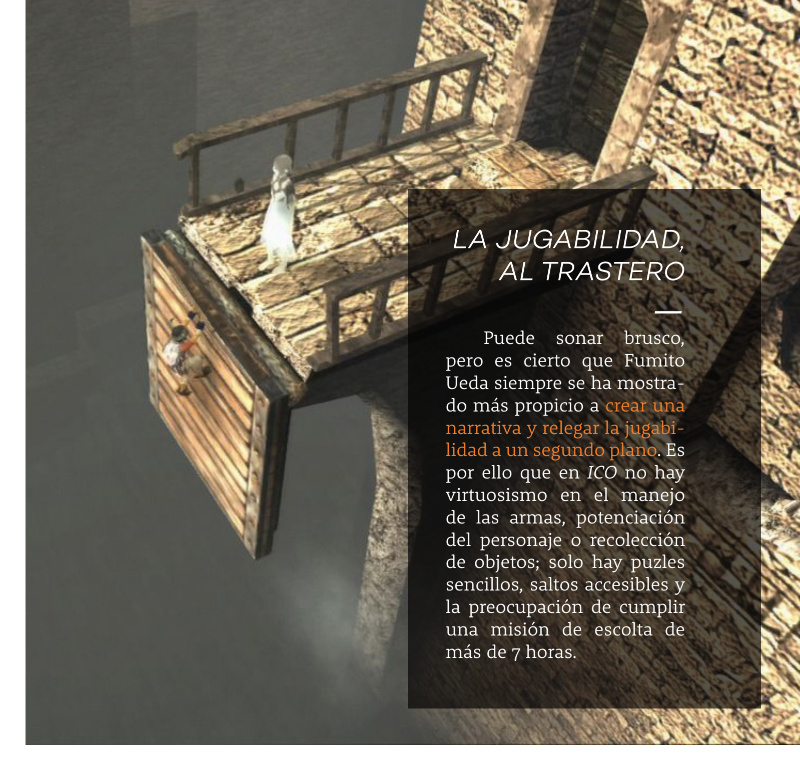
Ico no es un héroe ni posee cualidades heroicas que le eleven a dicho estatus. Tampoco salva el mundo de las garras de un malo malísimo tras un largo proceso evolutivo. Por saber, este **no sabe ni blandir una espada**: no hay ristras interminables de combinaciones para la autodefensa; le cuesta mover una caja, balancearse en una cadena e incluso levantarse tras un golpe.

EL VIDEOJUEGO PUEDE CONMOVER AL JUGADOR

ICO es de los primeros videojuegos en ser catalogado como obra de arte, no por sus guarismos técnicos, sino por saber emocionar y sacudir los sentimientos de los jugadores con un planteamiento sobrio y sencillo.

Es aposta, claro. Fumito Ueda siempre ha preferido apelar a las emociones a través de **personajes básicos, ramplones**, que se expresen a través de emociones y no de movimientos superfluos. No hay otra manera de explicar por qué Wander es tan torpe, Ico tan débil o el niño de *The Last Guardian* tan inocuo.

Siempre me ha fascinado el **mito del viaje del héroe o monomito**. Se trata de una **estructura** más o menos hermética y rígida que sirve como guía para trazar las aventuras de un protagonista. Suele contar con un patrón determinado. El protagonista abandona su mundo ordinario para adentrarse en el extraordinario, donde encuentra una serie de amigos y enemigos que le ayudan a afrontar el reto final para, finalmente, volver al mundo ordinario al que pertenece con un objeto o con la sabiduría necesaria para acabar siendo consagrado. En este punto el relato se trastabilla desde el primer fotograma: **el héroe aquí es improbable y no es el que habitualmente figura**. Es un rol que desgrana el libro *De sombras y bestias*, de Mariela González y Daniel Matas, y que se caracteriza por **cumplimentar sus deseos más a nivel individual que global**. Ico no salva el mundo, pero sí que consigue proteger el de Yorda, por ejemplo. Aparte, no cuenta con una llamada inicial, sino que se ve forzado a entrar en el mundo peligroso. Tampoco está presente la figura del maestro. El monomito **se trastoca** y



LA JUGABILIDAD, AL TRASTERO

Puede sonar brusco, pero es cierto que Fumito Ueda siempre se ha mostrado más propicio a crear una narrativa y relegar la jugabilidad a un segundo plano. Es por ello que en *ICO* no hay virtuosismo en el manejo de las armas, potenciación del personaje o recolección de objetos; solo hay puzles sencillos, saltos accesibles y la preocupación de cumplir una misión de escolta de más de 7 horas.

altera el convencionalismo común de los relatos.

A pesar de que el diseño por sustracción sea marca de la casa de Fumito Ueda, en *ICO* se llevó a un **extremo**, incluso en el **apartado técnico**. Más allá de los elementos ya citados (la ausencia de interfaz o la reducción de diseños y personajes disponibles) los guarismos tecnológicos no son un exponente en el que fijarse. Cuando al diseñador le dijeron que la obra debía ser trasladada a un nuevo sistema (a PlayStation 2, *ICO* estaba concebido para correr en PlayStation) decidió reducir la cantidad de *FPS* que circulaban en pantalla hasta situarlos en 30. Lo más loco, sin embargo, recae en el **apartado sonoro**. La labor de **Michiru Oshima**, la compositora, fue mínima, aportando únicamente **25 minutos de música y sonido.** Estos últimos solo hacen acto de presencia en leves transiciones de escenarios. *Castle in the Mist* es el tema icónico de la obra, aunque *You were there* es el que más lágrimas ha hecho derramar... Y sigue haciéndolo.

Siempre me han **chirriado y molestado** las críticas al sistema de control que Ueda plasma en sus videojuegos porque es algo que está ahí de manera **intencional**. *ICO*, porque es el primer juego, cuenta con unos controles desesperantes, pero que están por un acto o decisión **deliberado**. El japonés basa la interacción jugador-juego a través de unas mecánicas que influyen en ese universo y que **obligan a personificarse en el protagonista de cada obra**. Ico es un niño, por lo que resulta lícito atribuirle unas cualidades alejadas de lo heroico o, si se quiere, simplemente de un adulto. Maneja la espada de manera **desgarbada**, como si le costara incluso sujetarla; se desplaza muy **despacio** por los salientes y se trastabilla al caminar en muchas ocasiones, tropezando incluso. Ello no es culpa de los programadores o trabajadores técnicos, ni mucho meno. Está ahí a propósito, para sentir que somos un **niño indefenso**, de todo menos hábil, que no quiere estar donde está ni hacer lo que tiene que hacer. Las mecánicas sirven para **hablar y tocar a Yorda**, acción que se ejecuta con la sencillez de mantener presionado un único botón y que realmente es una manera brillante de utilizar el lenguaje inherente a este arte.

Hay que atribuir a *ICO* la soberbia manera en la que emplea el **lenguaje del videojuego como vehículo de transmision emocional**. Un videojuego es un sistema de reglas que emplea su metodología propia. Mientras que el cine utiliza la imagen en movimiento, la literatura, la palabra, la música, el sonido y la pintura, la mezcla de color y formas, **el videojuego se apoya en la interactividad para transmitir**. Es increíble cómo esta obra trasvasa las leyes de la interactividad para jugar con los sentimientos y las emociones del jugador. El **botón R1** es la llave para conectar a Ico con Yorda, personaje que necesitamos proteger y ayudar. Pulsar ese botón es **el puente**, **el vínculo entre lo físico (nuestros dedos) y lo emocional de la obra (la historia, los personajes)**. El botón sirve para llamar a la princesa, para atraerla hacia nosotros; también para agarrarla del brazo y guiarla, así como impedirle bucear en un pozo de sombras abocado a la muerte. Es una **conexión directa con el personaje**, una zambullida directa a lo que hay dentro de la pantalla y un umbral de sensaciones difícil de describir. Ante todo lo que funcionaba en 2001, entonces, llegó una obra diferente, que rompía con el canon habitual, que **hablaba sin hablar**, que clarificaba una relación entre personajes surgida del azar y que ensalzaba unos valores y unos sentimientos apenas inexplorados hasta entonces. Ello sirvió como vehículo y puerta de entrada a lo que sería la concepción de **videojuego como arte.**

"FUMITO UEDA SABE HABLAR A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO"

Es por eso que *ICO* me parece de los mejores videojuegos de la historia. Más allá de artificios técnicos y pirotecnia jugable, por encima de todo eso, está **Fumito Ueda** y su insaciable manera de hacer arte. El nipón ya renegó de convencionalismos y exploró nuevas rutas que viajasen directamente al corazón de los jugadores. Él siempre ha dicho que prefiere **«apelar a las imágenes para que el resto del equipo entienda qué quiere crear»** (revista *Manual*), lo cual me parece muy ilustrativo de lo que hace él como creador. Traspasa las sensaciones que busca transmitir a través de imágenes interactivas. Este juego fue el primer ladrillo de la casa, la primera piedrecita en el camino que sirvió para no perderse en las obras venideras; el inicio de lo que podemos considerar como la concepción de arte hecha videojuego. Una obra sencilla, que el mismo Ueda planificó como algo que a él le apeteciese jugar.

Gracias, Fumito Ueda, por dejarme entrar en tu mundo, uno del que **no quiero salir nunca.** ■



UNA NARRACIÓN INEXPLORADA

LA DIFICULTAD

POR **DANIEL**ROJO

En los últimos años están surgiendo cada vez más títulos cuyo desarrollo deja entrever una profunda concienciación acerca de la dificultad y su relación con la narrativa inherente al videojuego. **Es en los *indie* donde dicho recurso ha sido explorado en mayor medida**, ya que muchas veces estos títulos no pueden —y qué suerte que así sea— narrar a través de grandilocuentes cinemáticas y demás técnicas portentosas propias del triple A.



ALGO MÁS QUE HISTORIAS

LA DIFICULTAD TAMBIÉN **ES CAPAZ DE COMUNICAR**

Ante dichas carencias, los *indies* necesitan alcanzar su grandeza narrativa blandiendo nada más y nada menos que la herramienta nuclear de un videojuego: sus mecánicas.

Aunque los videojuegos no dejan de sorprendernos con aventuras apasionantes, lo cierto es que aún queda mucho por explorar acerca de las posibles formas de narrar inherentes al medio.

Que **los videojuegos cuentan historias** no es un secreto para nadie. Si bien en los albores del medio estas no eran más que excusas que contextualizaban la acción, llevamos ya a las espaldas muchos títulos que nos han hecho a todos mella a nivel argumental.

A menudo han sido estos avances los que nos han hecho entender que el videojuego está madurando, estableciéndose como un medio artístico equivalente a cualquier otro. Pero, en mi opinión, **esta perspectiva lastra un poco la evolución natural del videojuego a la hora de narrar**.

Por supuesto que las historias apasionantes son enriquecedoras para el medio, pero quizás este enfoque único nos esté haciendo olvidar que el arte es mucho más que un qué. **Cómo narrar es tanto o más importante que lo narrado**.

Sin ir más lejos, muchas de las grandes obras de la literatura en nuestra lengua como *Cien años de soledad* o *La Regenta* tienen unas tramas más o menos sencillas y su grandeza radica en cómo utilizan la palabra, a nivel estético, para transmitir su mensaje.

Pasa algo parecido con la música programática —aquella que narra una historia—, donde el interés principal está en cómo el compositor emplea técnicas estrictamente sonoras para **evocar su idea.** La palabra es a la literatura lo que el sonido a la música y lo que las mecánicas al videojuego.

EN EL ARTE, EL CONTINENTE ES TAN IMPORTANTE **COMO EL CONTENIDO**

La dificultad es un elemento clave en la narrativa de títulos como *Celeste*, *Hollow Knight* y *El Conde Lucanor*. Cada vez más juegos recurren al reto como elemento narrativo central.

Sin embargo, la forma habitual en que un videojuego presenta su universo o su trama es a través de elementos completamente separados de su núcleo jugable —por ejemplo, empleando cinemáticas o texto—. No obstante, se está experimentando una creciente **preocupación** por encontrar formas de narrar propias, aunque sea como complemento a las obvias.

Posiblemente una de las obras que haya dado visibilidad a este debate haya sido *Dark Souls*, que trató de reenfocar el lenguaje del videojuego apoyándose en un elemento que había sido olvidado en una generación desbordante de condescendencia: **la dificultad**. Pero una dificultad no entendida a la antigua, es decir, como un medio de retener al jugador más horas, sino como un **nuevo lenguaje narrativo**, un eje sobre el que vertebrar el diseño.

Gracias a las limitaciones técnicas propias de los desarrollos independientes, es en ellos en los que radica la mayor responsabilidad de explorar y expandir las limitaciones del medio. La esperanza está en los *indies*.

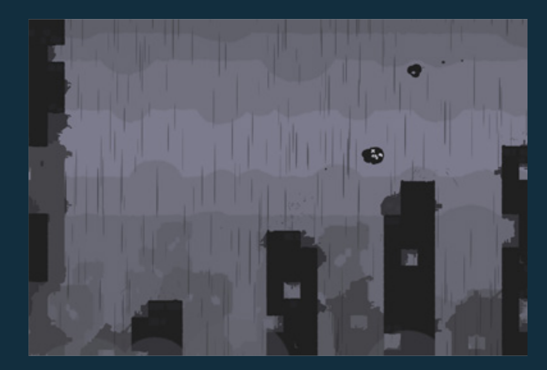
Los videojuegos de este tipo tienen problemas para recurrir a las narraciones tradicionales, ya que estas necesitan a menudo de herramientas demasiado sofisticadas a nivel técnico. Es por eso que la escena independiente sea el caldo de cultivo perfecto para que aparezcan **nuevas formas de entender la narrativa del videojuego**.

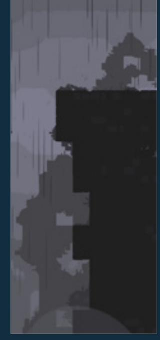
Sin duda, así ha sido en la última década, en la que parece que sobre estas obras ha recaído el *grosso* del esfuerzo por comprender este medio que prácticamente acaba de nacer. Por eso suelo pensar que la esperanza está en los *indies*: la esperanza de que **el videojuego dentro de cien años sea muy distinto** más allá de la evolución técnica natural.

"LA ESPERANZA ESTÁ EN LOS VIDEOJUEGOS *INDIE*"

Como ya he comentado con la obra magna de From Software, una de las formas que tiene el videojuego de comunicarse con el jugador es la dificultad. Esta va mucho más allá de la cantidad de enemigos que aparezcan en pantalla o de la vida de los mismos.

Si tantas obras presentan distintos modos de dificultad es porque esta **no se suele concebir *a priori* como un elemento generador de la obra**, sino como un regulador del tiempo que quiere emplear el jugador experimentando el título. No es necesariamente malo, pero se carga esta vía narrativa.





Las obras que realmente valoran su dificultad, como *Darkest Dungeon* o *Celeste*, como mínimo tienen la decencia de advertir al jugador de que modificar su desafío va a romper la idea original de la obra.

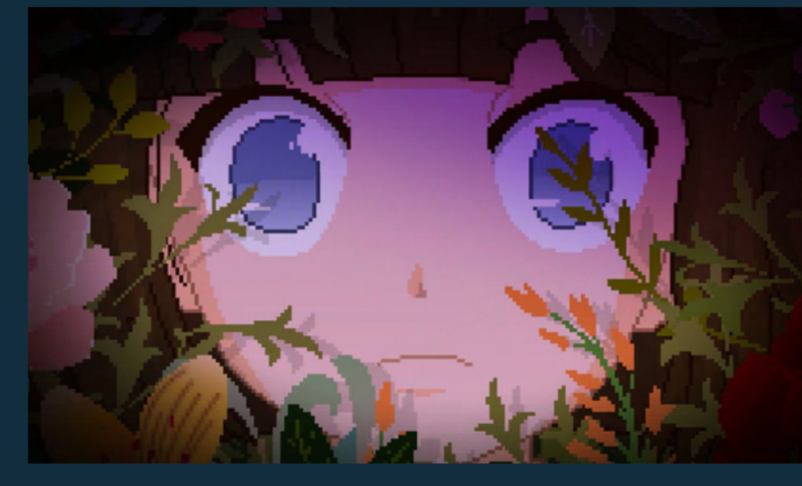
A propósito de *Celeste*. Tal y como comentó Israel Mallén en su fabuloso análisis del número pasado, esta obra habla de la depresión y de la superación personal en el contexto de la escalada de una montaña, siendo su considerable y tedioso desafío el reflejo de lo que está sufriendo Madeline en su ascenso.

El título está diseñado para que su plataformeo se base en el ensayo y error, de modo que las muertes constantes son inevitables, y cada vez que continuamos pese a haber caído por enésima vez nos damos cuenta de que el objetivo de la protagonista es también el nuestro, de que **su perseverancia y la nuestra son ahora una sola**.

Claro que, por otro lado, y asumiendo la preocupación del estudio por incorporar su dificultad a la narrativa, no termino de entender la función de los coleccionables.

Por si no lo conocéis, cada nivel en *Celeste* tiene una cantidad considerable de fresas que podemos intentar conseguir, y lo cierto es que en la recolección de estos objetos es donde reside el verdadero desafío, siendo las fresas un componente que no tiene nada que ver con la narrativa de la obra.

Por tanto, creo que hubiese sido más interesante eliminar estas fresas y **centrar la dificultad estrictamente en la ascensión**, pues es lo que realmente preocupa a Madeline. Por otro lado, los coleccionables aportan un grado de adaptabilidad a las distintas exigencias de cada jugador… Da para debate.



"LA DIFICULTAD PUEDE CARGAR CON LA NARRATIVA DE OBRAS ENTERAS"

Otro título que hace las cosas bien a este respecto es *El Conde Lucanor*, **un delicioso cuento** a medio camino entre la fábula inocentona y el terror psicológico. En este caso me refiero a su sistema peculiar de salvar la partida, solo permitido a través del pago de la propia moneda de juego —bastante escasa—.

Este tipo de modificación del modo de guardado, que en como *Kingdom Come: Deliverance* se ha presentado con menor acierto, es seguramente el elemento que más aporta en cuanto a la intranquilidad que pretende generar el título.

Las limitaciones de su estética y las posibilidades tan sobrias de control del personaje delegan la mayor responsabilidad en decisiones como esta, que hacen que un juego *a priori* bien sencillo **se convierta en una tensión constante** al saber que, si erramos, perderemos el progreso salvo que sacrifiquemos una valiosa moneda que nos sirve, a su vez, para avanzar en la trama e incluso disfrutar de contenido adicional.

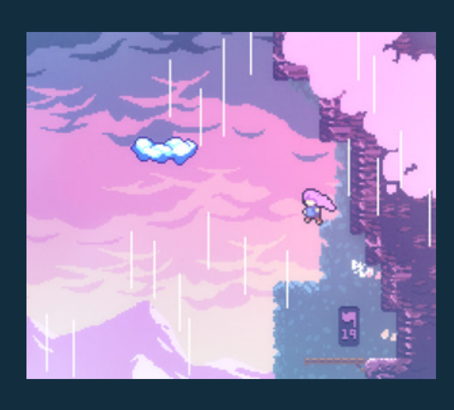
La dificultad es un recurso que, aunque típicamente se concibe al margen de la obra, es capaz de cargar **con el peso narrativo de obras enteras** cuando se utiliza bien.

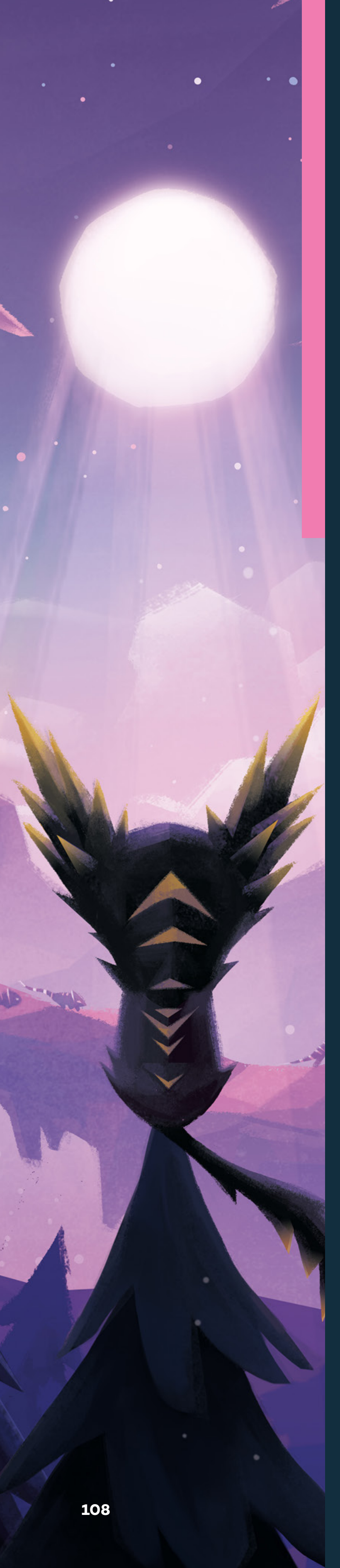
No es la única manera de establecer un diálogo con el jugador a través de los elementos primitivos y nucleares de un videojuego, pero desde luego es una muy poco explotada e incluso maltratada desde que el videojuego es tal. Afortunadamente, ya hay obras suficientes a las que referenciar para seguir explorando esta desconocida vía. Muchas de ellas, cómo no, *indies*. ■

Sobre la disonancia ludonarrativa

—

La dificultad a menudo no rema en la misma dirección que las mecánicas. Por ejemplo, la nada sutil reducción de la dificultad en *Pokémon* choca con el discurso constante que apremia nuestro esfuerzo por ser el mejor entrenador.





NINTENDO SWITCH · PC · PS4 · XBOX ONE

FE

POR **BORJA**RUETE

EL GUARDIÁN DEL **BOSQUE**

La tranquilidad de la floresta se trunca con la llegada de unos extraños alienígenas. ¿Conseguirá Fe recuperar el bosque y salvar a las criaturas que lo habitan?

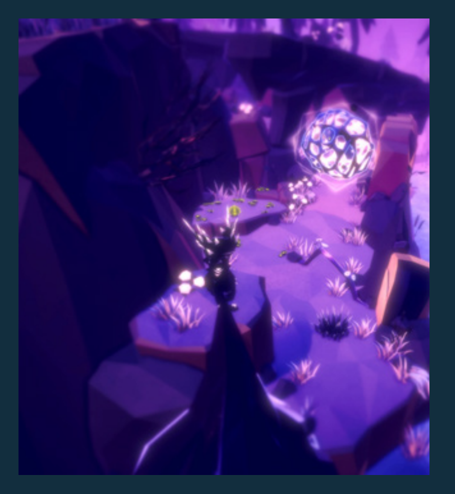
Ora día, ora noche, oscuridad insondable. Bajo las aguas, en el fondo del mar, allá donde los ojos humanos no alcanzan a ver, el mundo subacuático cobra vida. Los bancos de peces retozan a través de corales que rutilan en vivos colores, meciéndose despreocupados al son del vaivén incesante de las corrientes marinas. Cerca, a pocos metros a la redonda, **un ancestral tiburón surca el prístino cristal** en busca de las presas más suculentas. Sus ojos huecos miran sin mirar, olisqueando la carne y sintiéndola entre sus afilados dientes. Engulle los peces con fruición, testigo directo de cómo el azul se torna carmesí en cuestión de milésimas de segundo. Mientras el escualo se alimenta, el canto de las ballenas resuena con una musicalidad hipnótica. Arriba, muy arriba, a más de cien metros del nivel del mar, en un lugar donde las olas cada vez se escuchan más lejanas, el nemoroso bosque se nutre de los árboles, los graznidos se funden con toda clase de sonidos y un cervatillo balea incansable.

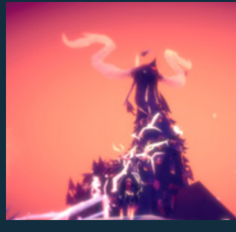
Los animales se comunican, aunque no como nosotros. **El lenguaje del ser humano requiere un proceso de aprendizaje basado en la imitación** que de no consumarse durante el período crítico es imposible de desarrollar. Los animales, en cambio, adquieren esa capacidad de manera innata, ajenos al esfuerzo que supone equivocarse, sin confundir palabras ni retorcer el lenguaje. Ellos no necesitan que sus padres les corrijan como en el caso de los niños humanos, que al principio dicen «hipotótamo» en lugar de «hipopótamo» o «fuegos artitifiales » en vez de «fuegos artificiales ».

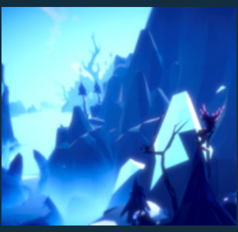
Fe, el nuevo videojuego desarrollado por **Zoink! Games** bajo el sello de **EA Originals**, explora la comunicación animal y la convierte en su mecánica principal. A través de esta obra, el estudio transmite un **mensaje de defensa del medio ambiente** y de respeto a la naturaleza. En los tiempos que corren es un hecho a resaltar porque nos encontramos en la época del cambio climático; también en la de los líderes cínicos, los que restan importancia a las advertencias de la comunidad científica y se regodean en su propia estupidez.

Al tiempo que el presidente **Donald Trump** sacaba a Estados Unidos del **Acuerdo de París** bajo el pretexto de salvaguardar los empleos estadounidenses, el problema continúa agudizándose: «Fui elegido para gobernar Pittsburgh, no Pa-

Imágenes del juego







rís», dijo el magnate con su deslengüe característico, ignorando que el calentamiento global no distingue entre territorios y que sus consecuencias nos afectan a todos.

Con estas preocupaciones rondando por mi cabeza regreso a la umbrosa floresta de *Fe*. En ese lugar de **ensueño y belleza húmeda**, un enorme pájaro despliega sus alas frente al árbol más anciano. Al mismo tiempo, una criatura de aspecto cérvido bebe agua plácidamente. Sin embargo, fuerzas oscuras acechan, devoradas por las sombras. De miembros larguiruchos, recubiertos de armaduras y protegidos por cascos, los oscuros seres encierran a los animales en viscosas membranas y marchitan el bosque, que queda deslavazado e incoloro.

A pesar de los pesares, desde el cielo cósmico se produce un fenómeno sin parangón: el **advenimiento del pequeño Fe**. Se trata de un ser cuadrúpedo e imaginario, de pelaje oscuro, hocico alargado, orejas picudas y alas diminutas.

Nada más pisar tierra se topa con el cervatillo, que se muestra amistoso y le invita a seguir sus pasos. **Toqueteo botones al azar y la criatura inicia su canto**, entrecortado al principio, prolongado después. El juego está construido en torno a esta mecánica, que sirve tanto para resolver puzles como para interactuar con los animales y escenarios. No solo el mensaje que transmite, sino lo que ocurre al cantar encierra un encanto que me hace sonreír. El personaje proyecta su voz y todo lo de alrededor reacciona de una u otra manera. Las plantas se alegran, brillan, se iluminan; los animales intentan comunicarse con Fe, aunque sin éxito en un primer momento, pues cada tipo de criatura emite su sonido característico.

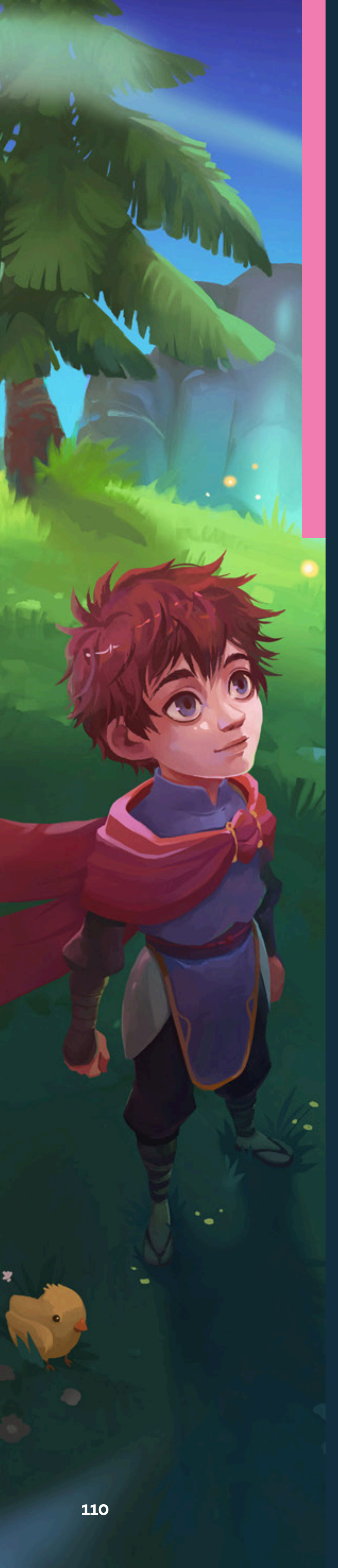
"AYUDANDO A LOS ANIMALES, FE APRENDE A COMUNICARSE"

Fe se mueve por el bosque con agilidad hasta alcanzar a su nuevo amigo. **Ambos cantan a la vez y se crea un vínculo entre ellos**, un intercambio fascinante. En el clásico de Disney, *La Sirenita*, la pérfida Úrsula arrebataba la voz de Ariel, que salía de su boca en forma de esfera brillante y se introducía en la garganta de la villana. Esa representación gráfica recuerda a la que observo en *Fe*, aunque en este caso los motivos son bien diferentes.

El nuevo trabajo de Zoink! es una **aventura plataformera** que toma algunos elementos de la saga *Zelda*. La estructura jugable está diseñada para que el usuario avance a medida que desentraña pequeños puzles, pese a que la resolución de los mismos es siempre sencilla. Cuando ayuda a los animales del bosque, el pequeño Fe aprende a comunicarse con ellos y abre caminos vedados. Así, valiéndose de la melodía adecuada, ciertas variedades de flores reaccionan y le impulsan, mientras que otras le permiten flotar. Por otra parte, el conjunto de hongos que bloquea la entrada se repliega al articular la tonadilla apropiada. En tierra menos firme, sobre nidos pajosos, los pájaros le dejan subir a su lomo para surcar los cielos.

Todo lo bueno de *Fe*, que no es poco, se dispersa por culpa de unos controles toscos y poco inspirados. Subir a los árboles y saltar de uno a otro para luego acceder a lugares más altos son acciones que se realizan a menudo. El problema es que **la sensibilidad es demasiado alta y la precisión bastante mejorable.** El estilo artístico *low poly*, bello de ver, no impide que los escenarios sean muy parecidos y que sea fácil perderse. Aun así, poniendo en la balanza lo bueno y lo malo, las horas que dura se pasan en un suspiro. La diégesis implícita sugiere un constructo de los acontecimientos que el jugador interpreta, ya que el juego carece de textos. Pasar más tiempo en este mundo abierto depende de ti y de tu ansia completista. ■





DEILAND

POR **DANIEL**ROJO








EL PRINCIPITO **HA VIVIDO DÍAS MEJORES**

Gracias a PlayStation Talents, el estudio español Chibig ha llevado a PS4 *Deiland*, un juego original de móviles que arrastra multitud de problemas en su traslado.

La arquitectura es un arte muy satisfactorio. Nadie duda de la capacidad creativa que puede residir en las distintas estructuras arquitectónicas, pero a su vez todos sabemos que existe un criterio objetivo que permite desechar, de forma tajante, edificios no válidos: **si se cae, está mal hecho**. Toda estructura debe poder albergar gente en su interior sin que esta tema por su vida. Un profesor de composición me dijo una vez que si la música mala matara a la gente, nos preocuparíamos bastante más por pensar antes de escribirla.

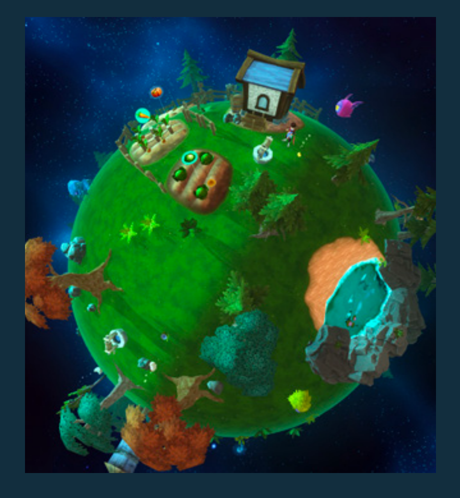
Esta cuestión es ineludible para un crítico de videojuegos. *Deiland* ha sido el juego que me ha hecho pensar que **debería haber prácticas que rechazásemos de forma axiomática**, pues estamos ante una obra cuyo mayor problema no son los innumerables *bugs*, sino que las cosas que funcionan como deben parecen errores garrafales. Pero vayamos por partes.

La premisa es prometedora. Encarnamos a Arco, un niño que habita el diminuto planeta Deiland. Cargado de inocencia, tratará de ayudar sin pestañear a todos los personajes que aterricen en su pequeño mundo. Estamos pues ante un juego **cuya meta en sí misma es la de hacer recados**. Los personajes y las propias mecánicas son elementos secundarios, subordinados al verdadero foco de satisfacción del título: ver crecer unos porcentajes asociados a cada personaje. Es el propio juego el que se obsesiona por convencernos de esto, y lo hace a través de sus diálogos, que solo pueden ser de tres tipos: recibir misión, entregar misión, o algo tipo «No tengo más encargos para ti».

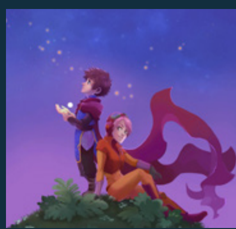
Posiblemente habrá notado el lector **un paralelismo de base con *El Principito***. En efecto, como ha reconocido en varias ocasiones el principal autor —Abraham Cózar—, la idea de la obra de Antoine de Saint-Exupéry fue importante para la concepción del título. No soy ningún amante de este libro, pero revisándolo para escribir este análisis me he encontrado una filosofía contraria a la que el título parece defender.

Por poner un ejemplo, en el cuarto planeta que el principito visita, se encuentra con un hombre de negocios que trata de hacerse rico poseyendo estrellas. «¿Y de qué te sirve ser rico?», pregunta el principito. «Me sirve para comprar más estrellas». Esta avaricia vacua que critica el libro es la que *Deiland* incentiva en el jugador a través de una frase tan inocente y peligrosa ▸

Imágenes del juego







como «no tengo más encargos para ti», que deshumaniza a los personajes y nos insta a acabar misiones con el único fin de comenzar otra.

La mecánica principal para llevar a cabo estas misiones es la de recolección de recursos a través del cultivo, la minería o la pesca, y el posterior *crafteo* a partir de las materias primas recolectadas. Aunque **en general estas mecánicas son satisfactorias**, he experimentado situaciones desagradables.

Los cultivos van por *timing*, y en la recta final del título, cuando cada vez van quedando pendientes menos misiones, me he encontrado con varios momentos en los que literalmente **no tenía nada que hacer más que esperar a que pasaran unos minutos** para que el cultivo creciese, más otro rato para que quien me dio la misión volviera al planeta —porque sí, los eventos de personajes son más o menos aleatorios y solo permanecen en Deiland un minuto—.

Este tipo de problemas —la obsesión por los objetivos y la inclusión de *timings* específicos— derivan de que *Deiland* sea una evolución de un videojuego para móviles, donde estas prácticas son comunes, y **no se ha hecho un replanteamiento serio a la hora de trasladarlo a PS4**.

Hay varios errores relacionados con esto. Por ejemplo, existe una desastrosa mecánica de combate: torpe, con unas *hitbox* ridiculamente grandes, sin apenas animaciones de combate, con enemigos muy genéricos... Falta mucho trabajo —técnico y, sobre todo, intelectual— para alcanzar unos mínimos de calidad que tantísimos *indies* superan y desbordan cada mes.

"NI SIQUIERA EL GUION DE *DEILAND* ESTÁ BIEN ESCRITO"

Y el combate no es el único añadido que sobra. Hay un sistema de **aumento de nivel** y personalización de características de Arco que no tiene sentido, seguramente porque está orientado a complementar la mecánica de lucha, que en sí misma no funciona.

De igual modo, existe un **componente de exploración** en otro planeta mucho más extenso que centra su experiencia en el combate y además deja ver una estética algo cutre en entornos tan abiertos —aunque reconozco que el trabajo visual del planeta principal es muy bueno—.

Prefiero no mencionar **algunos errores muy graves** que he sufrido a lo largo de la partida, porque entiendo que son *bugs* solucionables, e incluso creo que he podido tener muy mala suerte al respecto a la hora de jugar al título. Pero es que nada de eso es lo que hace a *Deiland*, a mi juicio, un mal juego. **Ni siquiera el guion está bien escrito**.

Y es una pena, porque en los coletazos finales de la trama, parece que el juego tenía una historia que contar, pero la realidad es que no ha conseguido interesarme por culpa de unos personajes que no son más que trámites. Las buenas ideas e intenciones de *Deiland* quedan **completamente escondidas** tras la inmensa cantidad de malas decisiones.

Me puse a los mandos con ilusión, porque me llamaba muchísimo la atención. Y supongo que he encontrado **cierta satisfacción** dejándome llevar por la propia inercia del juego. Pero, en cuanto lo pienso, me doy cuenta de que era un placer vacío, un pasatiempo trivial, y que un ejercicio crítico no me permite aferrarme a ninguna virtud de la obra.

Para mí, *Deiland* es ese juego que me hace pensar que no nos vendría mal tener unos axiomas que eviten que el edificio se caiga, que nos permitan decir «Por aquí no paso. Esto no puedo darlo por bueno». Si os gusta la idea del título, cuyo atractivo he reconocido al principio del texto, os recomiendo jugar *Dragon Quest Builders*, que sabe hacer **de forma correcta** todo lo que *Deiland* no. ■





PC · PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · NINTENDO SWITCH

WULVERBLADE

POR **ISRAEL** MALLÉN






RETORNO AL **BEAT 'EM UP CLÁSICO**

Fully Illustrated refresca el catálogo de Switch con una propuesta distinta, más adulta y visceral. Una oda al *beat 'em up* añejo que no escatima en desmembramientos y sangre.

A finales de 2017, Nintendo publicó varios gráficos sobre la demografía de jugadores de Switch. Según los datos de la compañía nipona, un 60 % del público de la híbrida tiene entre 16 y 45 años. Es decir, el grueso de los usuarios es mayor de edad. De acuerdo con las lógicas *marketinianas*, esto debería reflejarse en el producto. Tan solo hace falta un vistazo al catálogo de Switch para entender que **Nintendo responde a la demanda adulta mediante los *indies***.

Si *Zelda* o *Mario* apelan a todos los públicos, obras como *Wulverblade* conectan con un perfil más adulto y ducho a los mandos. Aunque responden a un tipo de título +18 muy concreto —violento, visceral y sangriento—, este es, quizá, el que más se desmarca de la línea nintendera habitual.

Wulverblade se dirige a un público muy definido ya desde su género. En especial, por su aproximación al mismo. Michael Heald ha creado en solitario **un *beat 'em up* bidimensional de premisa tan épica como directa**: abrirse paso a mamporros.

El objetivo en este *indie*, en la línea del género que trata, es aniquilar a los enemigos que van apareciendo en cada uno de los ocho niveles que componen el título. Lejos de conformarse con un escaso surtido de golpes, *Wulverblade* apuesta por la **ultraviolencia explícita**. Así, abundan los desmembramientos, las decapitaciones y, en general, la sangre.

La linfa goza de un protagonismo capital en *Wulverblade*, reforzando la sensación de juego duro. Este indie es cruento para con los enemigos, pero también con el jugador. Deudor de *Streets of Rage* o *Final Fight*, *Wulverblade* es **harto exigente**. No es raro perecer, más si cabe contra los jefes finales que culminan cada fase. Sus múltiples barras de vida, junto al reto que supone derrotarlos, obligan a invertir bastante tiempo analizando sus patrones y planificando esquivas milimétricas.

Como en la mayoría de *beat 'em up* clásicos, la obra de Fully Illustrated da a elegir entre tres personajes. De nuevo, el autor se ciñe a los **esquemas impuestos por la era de las recreativas**. Está Caradoc, equilibrado e idóneo para empezar. También Brennus, con una fuerza tan descomunal como inversamente proporcional a su velocidad. Por último, Guinevere, una guerrera ágil pero menos potente. Tres formas de afrontar un mismo reto y prolongar la vida útil del título a través de la rejugabilidad. ▸



"RESISTENCIA CONTRA ROMA"

Wulverblade versa sobre cómo Britania se defendió del ataque del Imperio Romano. Lejos de presumir del mal llamado rigor histórico, Michael Heald usa ese contexto para **dotar de atractivo al relato del juego**. En palabras de Alberto Venegas, historiador y director de *Presura*, prioriza el valor cosmético al didáctico.

El trío de personajes dota de variedad a una jugabilidad directa y contundente, que brilla en compañía. Ya es tradición en los *beat 'em up* que la mejor forma de disfrutarlos sea repartiendo golpes a diestro y siniestro junto a un amigo, posibilidad inherente al concepto de Switch. El multijugador, limitado al modo cooperativo local, es **la mejor experiencia que puede otorgar *Wulverblade***.

Sin embargo, el uso de avatares estereotipados o el compañerismo a la hora de empalar enemigos no son las únicas tradiciones que abraza Michael Heald. Los ecos del pasado también retumban en su sistema de control, basado en **un esquema de golpes muy básico**.

A los comandos de ataque, defensa y salto, santísima trinidad del género, *Wulverblade* añade una suerte de modo *Berserker* para acelerar las matanzas. Claro está, no faltan los refuerzos, los objetos que recoger para atacar a distancia o, por supuesto, los **pollos asados capaces de curar cualquier herida**.

Estos juegos, ya se sabe, destacan por glorificar el mantra de «fácil de aprender, complicado de dominar» . Ya en la dificultad normal, la más recomendable, *Wulverblade* constituye un desafío riguroso, que se hiperboliza en el modo arcade.

Tres vidas. La cantidad de oportunidades tanto para completar la historia como para afrontar el reto de la modalidad arcade es la misma.

"UNA JUGABILIDAD DIRECTA, QUE BRILLA EN COMPAÑÍA"

La endiablada diferencia radica en que la vertiente arcade exige finalizar todo el juego con ese trío de vidas. A saber, **cuatro horas de puro delirio**.

Fully Illustrated dota al jugador de las herramientas necesarias para dominar su obra, aunque la práctica y la reiteración juegan un rol crucial. Una buena forma de mejorar es ensayar en el modo arena. Todavía recuerdo el pavor que sentí ante la aproximación firme de varias hordas de enemigos. Ansiosos de acometer contra mí, me defendí como pude. Dejé un reguero de sangre antes de que, inevitablemente, fuera mi cráneo **el que borboteara linfa sin control**.

Todo lo que *Wulverblade* imita de los clásicos, lo refresca con su apartado audiovisual. Este indie derrocha personalidad, huye del tan manido *pixel-art* y despunta merced a personajes y escenarios dibujados a mano.

Tan difícil es resistirse a su innegable belleza como a su argumento, sorprendentemente interesante. *Wulverblade* enriquece su diégesis con **un uso estético de la historia**. La propuesta de Fully Illustrated versa sobre la defensa del pueblo de Britania ante los ataques del Imperio Romano. Y lo hace con **una fidelidad histórica inusitada** en el *beat 'em up*. Pese a personalizar su narración en la triada de protagonistas, la lid entre ambos bandos, licencias *gore* aparte, está reconstruida con precisión. Sin pretensiones, el juego de Michael Heald no busca el valor didáctico de la historia, sino su atractivo cosmético.

Wulverblade constituye una idea **continuista para con los estándares jugables del *beat 'em up***. Empero, goza de la suficiente personalidad audiovisual y argumental como para destacar en una eShop cada vez más nutrida de títulos que siguen su planteamiento del videojuego +18.

Responde a un cambio de paradigma, **el crecimiento del público de Switch**. Al mismo tiempo, la obra de Heald respresenta a un perfil de juego que, aunque todavía llega a la hibrida con cuentagotas, es necesario para que Nintendo se despoje de la etiqueta de compañía infantil.

Sin duda alguna, *Wulverblade* es una muestra más de la importancia que Nintendo concede a los *nindies* para nutrir y **diversificar el catálogo de su nueva máquina**. Lo que antes no salía de PS4, Xbox One y PC, ahora encuentra hogar en el hardware de Nintendo.

Y lo hace por méritos propios, puesto que se trata de **un *beat 'em up* de una calidad inestimable**. Ideal para los acérrimos de un género olvidado y que solo encuentra consuelo en la escena *indie*. ■

MULAKA

DIVULGACIÓN CULTURAL **A TRAVÉS DEL COMBATE**

POR **ISRAEL**MALLÉN



El videojuego goza de un gran potencial educativo, diferente al de cualquier otra forma de arte. Gracias a la interactividad, el jugador aprende de forma activa. **Justo eso es lo que sucede en *Mulaka***, un *indie* mexicano cuyo objetivo principal es divulgar la cultura tarahumara. No obstante, lejos de recurrir a cinemáticas eternas o diálogos interminables para ello, la obra de Lienzo **filtra sus lecciones a través de la jugabilidad**. En este título, la artesanía necesaria para crear bombas tiene tanto peso como en la también llamada tribu rarámuri. Lo mismo sucede con el combate, mecánica central del juego y una forma de explicitar que los tarahumara son guerreros. Su propuesta lúdica es similar a la de *Ōkami* o *The Legend of Zelda*, aunque la diferencia presupuestaria se evidencia en un *gameplay* más plano. El 10 % de los beneficios irán destinados a ONG locales, iniciativa tan atractiva como su apartado gráfico. ■

Q.U.B.E. 2

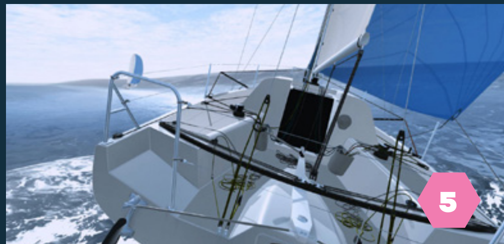
POR **ISRAEL**MALLÉN



El reto de *Q.U.B.E. 2* era mayúsculo. Tras una primera entrega demasiado reminiscente de *Portal*, este título de puzles en primera persona tenía como misión reivindicar su identidad. Los rompecabezas de esta secuela, **mucho más ricos y trabajados**, constituyen un desafío exigente, pero siempre justo. A lo largo de la obra, Toxic Games filtra nuevos matices con sumo cuidado para asegurarse de que el jugador los asimila con solvencia. Una plataforma giratoria, un interruptor elevado o, en el mejor de los casos, **un nuevo poder**. Amelia Cross, la protagonista, es capaz de crear, modificar y mover cubos de tres colores gracias a su prodigioso guante. Si *Portal* brindaba infinidad de situaciones con tan solo dos tipos de portales, *Q.U.B.E. 2* hace lo propio con apenas tres tonalidades cromáticas. Una obra con personalidad y un maravilloso *environmental storytelling*. **Toxic Games lo ha logrado**. ■

SAILAWAY

POR **GAMER**ENFURECIDO



Con la cantidad de juegos de simulación que hay en el mercado, no podía faltar un simulador náutico. Sin duda un juego para los amantes del mar y la navegación. Como buen juego realista, tiene una dificultad técnica elevada desde el principio. Se nos presenta **un barco sencillo** pero cuyo manejo se vuelve más complejo a medida que manejamos más información. Debemos controlar todos los aspectos, no sólo el timón y la dirección del viento. También el estado de las velas, los cabos, el GPS y todos los elementos que configuran el barco. El simulador cuenta con un modo de navegación libre **junto a la opción de realizar regatas** contra la IA u otros jugadores. Además, podemos invitar a amigos a navegar con nosotros. El punto negativo es que, si no estás familiarizado con la terminología, los tutoriales no ayudan, ya que pecan de ser densos y difíciles de seguir para el jugador casual. ■

AEGIS DEFENDERS

UNA NUEVA VÍA PARA INNOVAR **EN LOS PLATAFORMAS**

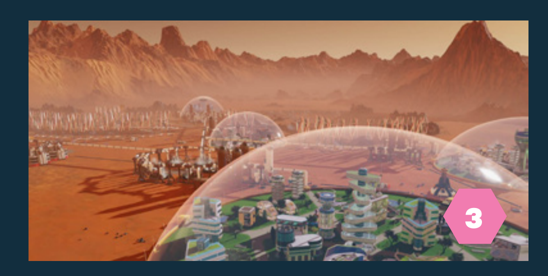
POR **ISRAEL**MALLÉN

La evolución del plataformas siempre ha estado vinculada a un **incremento de la dificultad**. Mediante saltos más ajustados, enemigos más voraces o un ritmo más exigente; el género no entendía el cambio de otro modo. Por eso mismo, *Aegis Defenders* es **un título refrescante**. La propuesta de GUTS Department combina plataformas con elementos de *tower defense*, el verdadero centro de este *indie*. Con una profundidad estratégica notable, la obra del estudio californiano exprime las posibilidades de sus cuatro personajes controlables, así como de sus habilidades. Dominarlas es imprescindible para sobrevivir a las continuas hordas de enemigos que acechan al póker de protagonistas. Eso sí, sus elementos metroidvania están lejos de ser anecdóticos y diversifican con tino la jugabilidad. Un acercamiento distinto al plataformeo bidimensional con **un *pixel-art* para el recuerdo**. ■



SURVIVING MARS

POR **ISRAEL**MALLÉN



Me impresiona como una idea tan sencilla como la de *Surviving Mars* puede resultar tan eficaz. Como juego de estrategia cimentado en la construcción y la obtención de recursos, no hay mejor ubicación posible que un planeta tan inhóspito como Marte. Así, la tarea de dar forma a una nueva civilización tiene **cierta coherencia histórica**. El ser humano lleva décadas preguntándose sobre la vida en el planeta rojo y acerca de cómo sería colonizarlo. *Surviving Mars* intenta responder a esas preguntas con una propuesta estratégica que, si bien es algo densa al principio, garantiza cientos de horas de contenido satisfactorio. O así será si optas por la versión de PC, porque el título de Haemimont Games **continúa la maldición del género de estrategia en consolas**. Si acostumbrarse a sus complejas interfaces ya demanda tiempo, hacerlo mando en mano es excesivamente punitivo. ■

WHERE THE WATER TASTES LIKE WINE

POR **JON A.**ORTIZ



Las **novelas visuales** son lo que más analizo últimamente y no me oiréis quejarme cuando son tan buenas como esta. ***Where the Water Tastes Like Wine*** es una de esas rarezas que asoman de vez en cuando, con un estilo muy marcado y unas mecánicas extrañas pero efectivas. Nuestra misión en la vida —o la muerte, no está claro— es **coleccionar historias** por los EE UU. Cuanto más insólita la historia, más efectiva será. En muchas de las conversaciones tenemos la posibilidad de elegir entre varias opciones, por lo que según lo que digamos las historias se transforman y distorsionan. El título cuenta con un **narrador excepcional** que hace todos los textos amenos y placenteros. El marcado estilo visual y la música, que varía dependiendo por dónde nos desplacemos en el país americano —siempre con un estilo muy *country*—, atraparán a más de uno. Eso sí, requiere un inglés alto. ■



DIVERSIÓN DE TABLERO

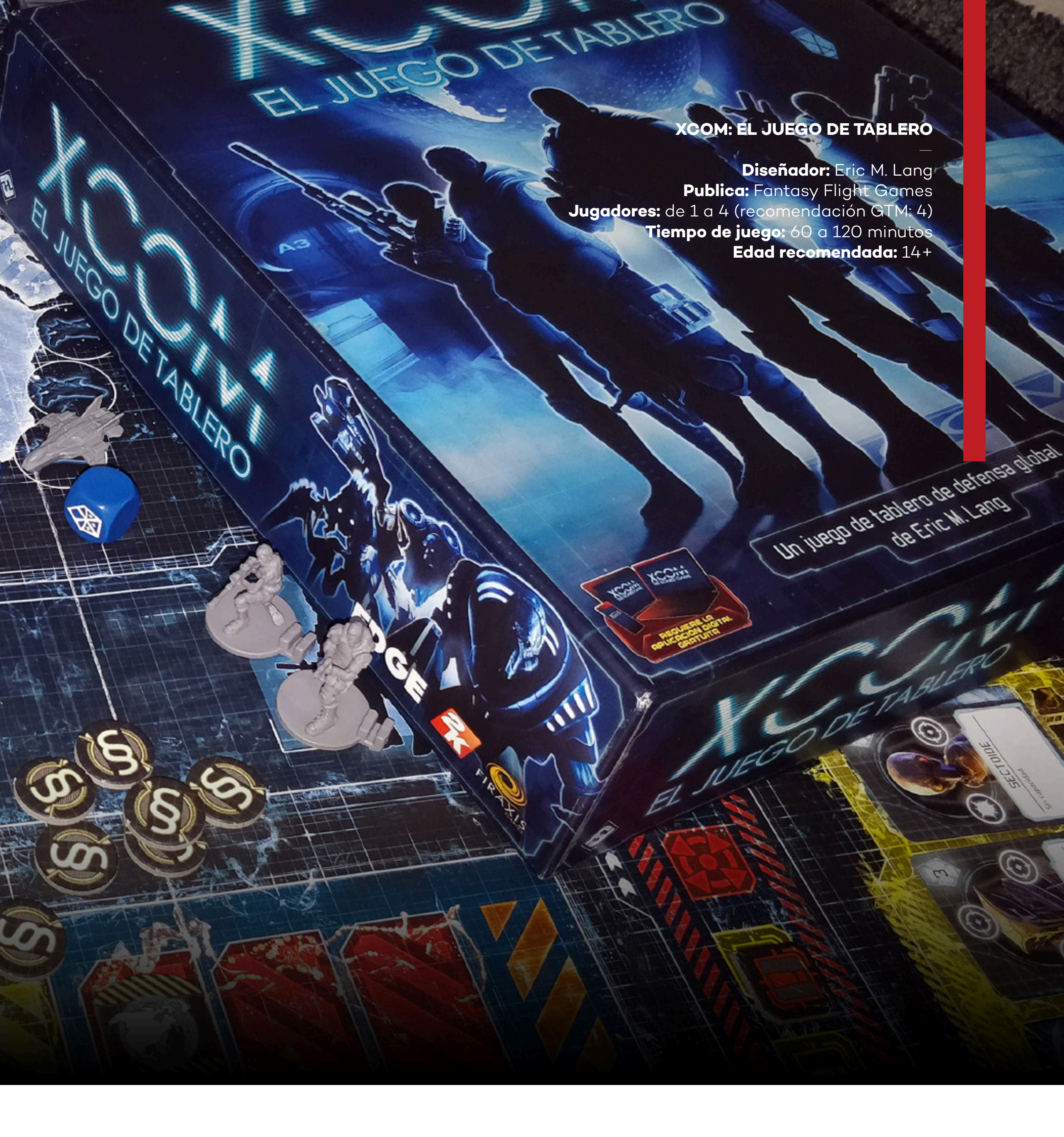
XCOM

DEFIENDE LA TIERRA **DE LOS ALIENÍGENAS**

La famosa saga de videojuegos de estrategia hizo una arriesgada apuesta en el terreno de los juegos de mesa.

POR **CARLOS** SANTILLANA

XCOM: El juego de tablero es un juego de mesa basado en el universo de la saga *XCOM* que intenta trasladar parte de su enorme carga estratégica en una peculiar experiencia para hasta cuatro jugadores de forma cooperativa, dándole un gran peso al uso de una aplicación de ayuda. Es relativamente desconocido dentro del mundillo de los juegos de mesa, a pesar de que en su momento despertó un gran interés. Prometía un estilo de juego revolucionario, no sólo por ser de los primeros en hacer uso de una aplicación de ayuda para aliviar la carga de juego, sino porque cada uno de los cuatro jugadores que pueden participar llevan a cabo una función totalmente diferente a la de los demás.



XCOM: EL JUEGO DE TABLERO

—

Diseñador: Eric M. Lang
Publica: Fantasy Flight Games
Jugadores: de 1 a 4 (recomendación GTM: 4)
Tiempo de juego: 60 a 120 minutos
Edad recomendada: 14+

Es realmente innovador. De hecho, puede que demasiado. Hasta el punto de que su relativa falta de éxito se puede achacar a que se consideró como **un adelantado a su tiempo.** Incluso hoy día se puede seguir considerando como un juego pionero y distinto a lo que abundaba en su época. Lo malo es que es probable que el contexto que necesita puede no llegar nunca..

Su problema no radica tanto en usar una aplicación, en realidad cada

"UN ESTILO DE JUEGO ÚNICO ACABÓ POR PASARLE FACTURA"

vez son más los juegos de mesa que hacen lo propio. Más bien es por su peculiar forma de juego. Una experiencia focalizada en el equipo, muy divertida en su conjunto si todos los jugadores ponen de su parte, pero que puede irse al traste con suma facilidad con que uno solo de ellos no pueda adentrarse en el juego al nivel de los demás. ***XCOM: El juego de tablero* puede ser la experiencia en equipo definitiva, pero también toda una locura caótica**. Todo eso mientras intenta recrear las sensaciones de la saga de videojuegos *XCOM* de una forma relativamente acertada, aunque también interesante. Vamos a verlo con más detenimiento.

VIGILO CONFIDO

APRENDE A JUGAR EN EQUIPO **O SUCUMBE EN EL INTENTO**

Sólo una excelente coordinación de todo el equipo de defensa global XCOM puede eliminar la amenaza alienígena antes de que sea demasiado tarde. La humanidad cuenta contigo.

Siempre suelo decir que es muy complicado trasladar un videojuego a un juego de mesa, pero en el caso de la saga *XCOM* diría que es literalmente imposible. La serie nació en PC como un juego de estrategia con multitud de posibilidades y, con el paso del tiempo, ha ido creciendo en complejidad y opciones. Más enemigos, más estrategia, más de todo. Llevar eso a un tablero necesita de una impensable cantidad de recursos, por lo que **tenían dos opciones: acercarse lo más posible a la obra original pero con su propio estilo**, como hizo el reciente *This War of Mine: El juego de tablero*, **u optar por una experiencia más diferente y sencilla**, que sólo recuerde al videojuego en algunos aspectos, como el también cercano *Bloodborne: el juego de cartas*. El resultado final ha intentado tocar ambas posibilidades, pero se acerca más a *Bloodborne* —no en vano se trata del mismo diseñador—. Nada que reprochar. Como dije, intentar llevar aunque sea una parte de las posibilidades de *XCOM* habría sido una tarea titánica, dando como resultado un juego demasiado grande y complejo.

XCOM gira en torno a las misiones, donde un grupo de soldados debe cumplir objetivos con un estilo táctico por turnos. A eso hay que sumar la creación de la base, investigación y defensa aérea, entre otros. En el juego que nos atañe hay **cuatro roles únicos**: Jefe Central, Comandante, Jefe de Pelotón y Jefe Científico.



Jefe de Pelotón

—

El rol que más recuerda al estilo estratégico de los videojuegos y quien debe ganar el juego para todos completando la misión final. Cada tipo de soldado es diferente y permite tirar más dados si se trata de su especialidad o tiene entrenamiento de élite.

Cada rol tiene unos objetivos propios. Así, el **Jefe Central** se encarga principalmente de las comunicaciones, es quien usa la aplicación y los satélites. Como ayuda a todos los demás, es quizá el rol más importante. El **Comandante** asume la defensa aérea, el pánico de cada continente, las crisis y el presupuesto. Básicamente, evita que perdamos la partida, así que su papel es diferencial e imprescindible. El **Jefe de Pelotón** maneja las tropas de tierra, tanto para defender la base de los XCOM como para completar misiones. Perder la base es una derrota automática y las misiones sirven para ganar. De nuevo, eso lo convierte en candidato al rol más importante... tal vez. El **Jefe Científico** investiga mejoras para todo el equipo y también puede usar sus científicos para ayudar a los demás. Y como sin dichas mejoras es imposible ganar, tenemos otro candidato a personaje más importante de esta versión de mesa de *XCOM*. ▸

Imágenes del juego







Aunque suena a broma, la verdad es que uno de los grandes aciertos de *XCOM: El juego de tablero* es que cada rol es primordial, hasta el punto de que un mal desempeño en cualquiera de ellos nos llevará a una derrota segura. Y la guinda la pone el uso de la aplicación de una forma muy ingeniosa. No sólo facilita y agiliza el juego al prescindir del buen montón de cartas que seguro hubiera necesitado para conseguir el mismo resultado, sino que divide el turno en dos fases, la primera de ellas contrarreloj. Esto no lo hace para crear estrés de forma innecesaria, **hay tiempo de sobra para cada acción, pero no para consultarla con el resto del equipo.** Así que lo que hace es evitar casi por completo el «efecto líder», en el que el jugador más experimentado juega por todos los demás.

La segunda parte del turno, ya sin tiempo límite, sirve para resolver las acciones elegidas anteriormente, de nuevo de una manera muy ocurrente. Cada recurso que hayamos destinado a esa acción nos aporta un dado de XCOM, que se tiran junto al de amenaza. Podemos tirar los dados tantas veces como queramos, pero la amenaza va aumentando y sacamos un resultado igual o inferior, perderemos todos los efectivos dedicados a esa acción. Saber cuántos recursos destinar, así como cuántas veces tirar los dados antes de retirarte, **aporta un importante toque estratégico.**

Claro que son sólo cosas como estas las que nos recordarán de forma remota al estilo de juego del *XCOM* original. La parte de las misiones se ha reducido considerablemente a un par de tareas del Jefe de Pelotón. La defensa aérea, que originalmente era poco más que un minijuego absurdo, es aquí una de las tareas más importantes del Comandante. Las comunicaciones también han aumentado en importancia en el juego de tablero, al igual que la investigación. En definitiva, muchos cambios. Aun así, hay tantas referencias a enemigos, misiones, equipo y demás elementos que, **a pesar de que la experiencia sea tan diferente, recuerda continuamente a *XCOM***. Por ello, a fin de cuentas, sirve para revisitar su universo desde otro punto de vista.

"ALGO SIMPLE EN EL FONDO, PERO TAMBIÉN MUY DIVERTIDO"

La parte negativa de todo esto es que, aunque en conjunto puede resultar muy divertido, **estudiando cada rol por separado dan la sensación de ser un tanto simples**. Sobre todo al principio, cuando aún no se han investigado mejoras y tanto el Jefe Central como el Jefe Científico no parecen tener apenas peso en el equipo. Cosa que tampoco mejora en exceso en el caso del Jefe Central, que al estar al cargo de la aplicación nunca tiene demasiado que hacer. *XCOM: El juego de tablero* no recuerda en exceso a la saga de videojuegos y bajo la lupa demuestra ser más simple de lo que parece. Sin embargo, si ponemos de nuestra parte y juntamos a un grupo de jugadores adecuado, la cosa mejora hasta convertirse en una excelente propuesta.■



Kirby Star Donuts



por Gemma Ballesteros

Seguro que alguna vez Kirby te ha recordado a una bolita rosa de algo comestible, así que ¿cómo no íbamos a aprovechar la oportunidad de hincarle el diente en el mundo real? Vamos a aprender a cocinar unos deliciosos donuts con un glaseado rosa que será casi casi tan dulce como el propio Kirby.

Tan solo necesitaremos los ingredientes que encontrarás a continuación y un poco de paciencia. ¡Sorprenderás a familiares y amigos con unos donuts irresistibles!

Vamos a necesitar...

- *250 g de harina*
- *50 g de azúcar*
- *4 g de sal*
- *16 g de levadura fresca*
- *100 ml de leche*
- *1 huevo*
- *40 g de mantequilla*
- *1 cucharada de vainilla*
- *Glaseado: azúcar glas y colorantes alimenticios (rosa, azul, negro y rojo)*





Templamos la leche hasta que esté tibia para introducir la levadura y dejarla hidratarse mientras tamizamos la harina en un bol. Añadimos azúcar, sal, huevo, vainilla y mantequilla a temperatura ambiente y mezclamos bien a mano o con las varillas. Por último disolvemos la levadura en la leche y lo agregamos.

Una vez que se ha formado una masa uniforme, espolvoreamos un poco de harina sobre la superficie y disponemos la pasta para amasarla. Estará pegajosa, por lo que puede ser útil engrasar las manos con un poco de aceite de oliva. Cuando hayamos trabajado la durante 5 minutos la dejamos levar durante 1 hora.





Volvemos a amasar y estiramos con un rodillo. Con un vaso cortamos los donuts y dejamos reposar durante media hora sobre una bandeja con papel de hornear. Los pincelamos con un poco de aceite de oliva.

Calentamos abundante aceite de oliva para freírlos a fuego medio alto. Los vamos introduciendo de uno en uno, les damos vuelta y vuelta en el aceite







Los dejamos reposar sobre una bandeja con papel absorbente para que recoja el exceso de aceite y se vayan enfriando antes de ponerles la glasa.

Hacemos una glasa al agua con azúcar glas y unas gotas de agua. Disponemos en 5 cuencos distintos para incorporarle los colorantes rosa, azul, negro, rojo y uno que dejaremos blanco. Ponemos la glasa rosa y esperamos a que se seque para pintar encima.

Decoramos la cara de Kirby con una manga pastelera y una boquilla del nº2 o puedes usar en su lugar una bolsita de autocierre a la que aplicamos un pequeño corte en un extremo. Para darle forma a los ojos y la boca podemos ayudarnos con un palillo.

¿Ha sido memorable...

¿Cuántas consolas pueden presumir de un inicio así?


JUAN**TEJERINA**
Director

Sí. El primer año de Switch ha sido **memorable**. Lo memorable no quita lo mejorable; y el que piense que en esta industria hay productos sin margen de mejora, tiene muy poca idea.

Dejando de lado que **podría haber sido mejorable** —¿por qué no un primer año con *Pokémon*, con *Donkey Kong*, con *Metroid*, con *Earthbound* y *Octopath*? (entiéndase la ironía)— lo cierto es que en cuanto a la calidad de su catálogo durante sus primeros doce meses, **el año ha sido para enmarcar**.

Cualquiera que tenga un poco de memoria en el mundillo, y me consta que nuestros lectores la tienen, recordará los primeros doce meses de muchas otras plataformas. ¿Cuántas de ellas pueden presumir de tamaño catálogo en una etapa tan temprana? ¿Cuántas plataformas pueden presumir de haber recibido el juego del año con sus primeros pasos de vida? Para colmo **no hablamos de simples juegos**, hablamos del regreso de Link con *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y la reinvención de Mario con *Super Mario Odyssey*. Los dos **mayores emblemas de la historia del videojuego** han coincidido en tiempo y lugar con el lanzamiento de Nintendo Switch. Si me pusiese poético, podría compararlo con una **alineación planetaria**. Si esto no es memorable, no sé qué puede serlo.

Por si acaso Mario y Link no son suficientes **recursos exclusivos** de los que presumir, no me quiero olvidar de un año donde no ha faltado diversión de calidad en prácticamente todos los géneros. He gozado del frenesí de *Splatoon 2*, de carreras contra nuestros lectores con *MK8 Deluxe*, de la interesantísima propuesta estratégica de *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*, de un mastodóntico JRPG como *Xenoblade Chronicles 2*, de propuestas audaces como *ARMS*, e incluso del enemigo íntimo del fontanero corriendo a toda velocidad en su mejor versión. No sé **qué plataforma recuerda** haber visto en su primer año de vida la conjunción de dos leyendas de la historia a su máximo nivel, acompañadas por un séquito de juegos que no bajan del notable. Que yo recuerde, muy pocas. Y por eso este año es memorable: porque **será recordado.** ■

...el primer año de Switch?

Un año prometedor, pero también mejorable.



GAMER**ENFURECIDO**
Redactor

No Nintendo Switch ha tenido un muy buen año, pero es mejorable. Desde su lanzamiento al mercado en marzo del año pasado, la consola japonesa ha tenido luces y sombras. En mi opinión, demasiadas de estas últimas como para idealizar su primer aniversario de la manera en la que se está haciendo. **Se tiende a evaluar lo que hace Nintendo con una vara de medir diferente** a la que se usa con el resto de compañías. Esto, junto a la gran fidelidad de su comunidad, hace que parezca que este año ha sido imbatible. No es más que una exageración.

Sí que es cierto que la consola ha supuesto una vuelta de tuerca al mundo de las portátiles. Por fin podemos disfrutar de juegos triple A fuera de casa.

Además, se ha nutrido en muy poco tiempo de videojuegos exclusivos de gran calidad, como son *Super Mario Odyssey* y *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, juego del año 2017. Sin embargo, más allá de los títulos *first party*, su catálogo está formado en gran parte por juegos porteados desde otras plataformas. Habrá quien no lo vea mal, pero **al fin y al cabo se engrosa el listado con obras que ya han salido hace tiempo en otras consolas.** Y algunas ni siquiera son recientes, como *Skyrim*.

Hablar del primer año de Nintendo Switch es hablar de una consola que todavía arrastra problemas de fluidez y rendimiento en muchos de sus juegos, incluso en modo *dock*. Es una plataforma que no ha intentado introducir facilidades a sus usuarios de ninguna forma, ni siquiera mediante un navegador web o un sistema de chat por voz. Y ni hablemos de reforzar su vertiente multimedia incluyendo ***apps* de servicios como YouTube o Netflix.**

La consola de Nintendo es una buena opción para jugar a sus estrenos y a los juegos *indie* que vayan surgiendo, especialmente en modo portátil. Pero aún necesita de mucho desarrollo para liberar todo el potencial que puede alcanzar y que se espera de ella. **Ha sido un primer año prometedor, que no memorable.** Y ahora comienza un segundo determinante para el éxito futuro de la plataforma. Calma, Switch acaba de empezar. ■

OUTER HEAVEN



A. PERNIAS

Alejandra es una veterana del mundillo. Amante del buen gusto, de la ciencia ficción y de *Star Wars*. combina su pasión por el videojuego con el periodismo dentro del sector.

Kindgom Come: Deliverance ha llegado cargado de polémica

Reacciones desmesuradas

Kingdom Come: Deliverance plasma todo el realismo de la Edad Media en un videojuego. Es salvaje, cruento y **representa con mucha fidelidad**, o al menos lo intenta, lo que era vivir en la época. Llevo unas 40 horas de viajes por la Bohemia de 1403, poniéndome en la piel del hijo del herrero, Henry, y maravillándome con el amor con el que se ha creado el título.

Se nota que cada detalle, aun con su bajo presupuesto en la cartera, que Warhorse Studios ha puesto mimo en cada *frame* que ha desarrollado. Tuve la oportunidad de asistir a una prueba del juego con el responsable de prensa del estudio, **Tobias Stolz Zwilling** y resultó una gozada escucharle hablar del título. El tiempo que han dedicado a documentarse sobre el estado de la zona en la época y la recopilación de datos ha sido magistral.

Este RPG medieval es un juego diferente. Es puro realismo que nos permite viajar en el tiempo con todas las consecuencias. Todo comienza con la **interesante narración del final del reinado de Carlos IV**, la sucesión al trono de Wenceslao IV y la posterior toma de poder, por la fuerza, de Segismundo de Hungría. Está claro que si queremos, vamos a aprender cosas y las aprenderemos a la vez que el protagonista de la historia las vive a lo largo del título.

Kingdom Come: Deliverance se ha visto salpicado por todo tipo de polémicas desde su lanzamiento. Las declaraciones del director del juego, **Daniel Vávra**, y su posible **ideología política**, prendieron fuego a las redes y al odio desmesurado hacia su juego. También se ha criticado duramente el hecho de que no se pueda seleccionar una mujer como personaje principal o del trato hacia los personajes femeninos.

En mi humilde opinión, antes de nada, deberíamos **respetar** profundamente que un **equipo** quiera enfocar su historia a través de los ojos de un personaje de un solo género. Igual que *Tomb Raider*, *Horizon Zero Dawn* o *Hellblade* están protagonizados por mujeres, ***Kingdom Come: Deliverance*** nos propone conocer a Henry para seguir su historia. No hay nada de malo en eso. No creo que exista un punto negativo en controlar a un hombre o a una mujer, no todos los videojuegos tienen que contar con un **selector de género**. En estas ocasiones nos encontramos con un personaje construido y cimentado que no necesita que lo cambiemos.

Por lo que sabemos, las mujeres en el siglo XV no tenían papeles especialmente importantes, se limitaban, en su gran mayoría, a ocuparse de las labores del hogar,



cuidar de los hijos y contentar al marido. Sin embargo, en mis periplos por el mundo de Bohemia, a pesar de las críticas, **me he topado con mujeres con personalidad propia**, algunas fuertes, otras más débiles, e incluso con papeles femeninos que son indispensables para que Henry siga con vida. Tenemos a Theresa, que será crucial en las aventuras y desventuras del protagonista o a Antonia, personaje que no tendrá tapujos a la hora de pedir un «trabajo de hombres» para ayudar a su familia. Estoy segura de que mientras siga explorando podré encontrar muchos más ejemplos que añadir a la lista.

Hay que tener en cuenta que está por llegar a *Kingdom Come: Deliverance* un **DLC en el que las mujeres van a ser muy protagonistas.** De hecho, jugaremos como una y exploraremos el mundo a través de sus ojos. Además, no faltan los libros, que Henry tendrá

"No todos los videojuegos tienen que contar con un selector de género"

que aprender a leer, en los que se narran ciertas hazañas de personajes mitológicos femeninos de la época. No parece que el título sea tan machista como se ha querido hacer ver.

Otra de las polémicas se centraba en la **falta de personajes negros** en el juego. Daniel Vávra declaró que se habían dedicado en cuerpo y alma a la documentación sobre la época. El equipo consultó a varios investigadores e historiadores que se encargaron de asegurarles que no existían negros en Bohemia en esas fechas. Esta afirmación podría no ser verídica al 100%. Sin embargo, no tendría mucho sentido plantear este equilibrio racial en la Europa del siglo XV.

Ya se ha representado una raza que encaja en el momento histórico. Según los historiadores es asiática o de la zona siberiana, **los cumanos**. Estos son los que pondrán en graves problemas a los habitantes de Bohemia en 1403.

El **punto criticable** y, en ocasiones imperdonable, es el hecho de encontrar **fallos en el juego** que convierten a la experiencia en algo precario. Ha sido el caso, y de hecho he tenido que abandonar el juego unas semanas hasta que han lanzado un parche que corregía ciertos errores que impedían que continuara la aventura. En mi caso, me encontraba con un guardia de la ciudad que me increpaba por no llevar una antorcha encendida. Lo gracioso es que estábamos a plena luz del día y me perseguía por todas partes para ponerme una multa que no podía pagar, me mandaba a la cárcel y ahí se terminaba mi partida. No es el único fallo que he experimentado, pero sí el más grave.

El **sistema de ganzúas** tampoco está bien implementado en consolas y estamos a la espera de que lancen otra actualización para hacerlo más accesible, ya que es casi imposible manipular un cofre. Los demás que he encontrado ya son fallos menores y más habituales en los juegos actuales. Espero que *Kingdom Come: Deliverance* quede pulido lo antes posible y sea disfrutable en su totalidad sin problemas de ese estilo.

En conclusión, la intención es la de proporcionar una experiencia lo más fiel posible, con datos, documentación y guion. Esto no quiere decir que no existan lagunas o algunas cosas que no concuerden, al fin y al cabo, no es un libro de historia, es un videojuego. **Creo que la polémica ha sido desmesurada** y que se debería haber centrado más en los fallos jugables que en las guerras que estamos viviendo, sobre todo, en redes sociales.

La ilusión que se ha puesto desde **Warhorse Studios** en este proyecto es palpable y contagiosa, una vez te has sumergido en su profundo agujero negro es capaz de robarte las horas sin piedad y sin que te des cuenta. Su gran fallo está en los errores y *bugs*, lo demás es completamente disfrutable de principio a fin. ■

ZONA SAFARI



JUANPE PRAT

Hombre de contrastes, combina su pasión por Pokémon con el hábil manejo del Leviathan de Kratos. Redacta, coordina, supervisa y maqueta.

Los videojuegos son el segundo peor enemigo de los Estados Unidos, solo por detrás del Dáesh

Pulsa X para matar

Por norma general, siempre estoy al tanto de lo que ocurre en la actualidad del videojuego por mi trabajo. Esto es, a veces, **un arma de doble filo**, ya que uno se entera de cosas de las que no querría saber, pues poco puede hacer al respecto.

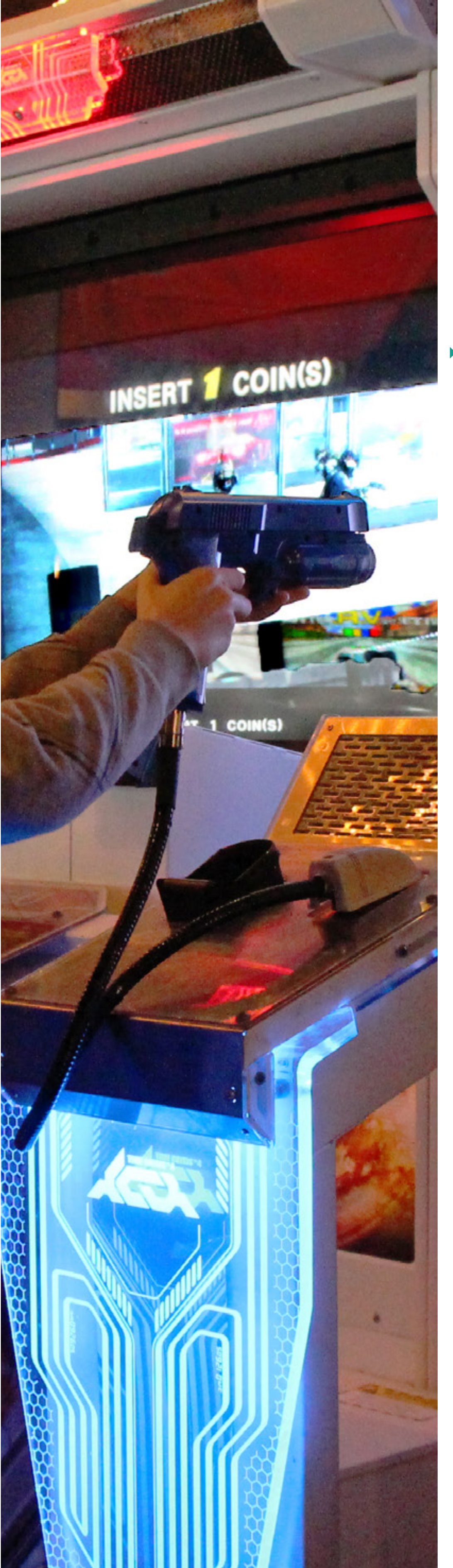
El asunto más candente de las últimas semanas es el de la **violencia en los videojuegos.** Nos volvemos a encontrar, viejo amigo. Recuerdo que cuando empecé en *GTM* hice un texto referente a la clasificación PEGI, que en Europa se encarga de catalogar los títulos conforme a unos parámetros. Yo defendí que los padres deben **tener en cuenta esa tabla** de símbolos que indican qué contenidos incluye el juego y si son apropiados o no para según qué edades.

La industria del videojuego dispone de herramientas para decirle a los usuarios qué es recomendable para ellos de acuerdo a una convención. Esto se hace con el fin de **proteger las mentes más sensibles** de cierto tipo de escenas y también para cubrirse las espaldas ante posibles conductas obsesivas y ante usuarios que tienen poco en cuenta las etiquetas de las cajas.

Pero no. Los videojuegos **no vuelven agresivas a las personas**. Este debate lleva encendido demasiado tiempo y en Estados Unidos han vuelto a prender la llama debido a los últimos casos de tiroteos en centros de secundaria que se han saldado con la vida de varios adolescentes. Hasta ahora, el Gobierno norteamericano no había cargado contra la industria del videojuego como culpable directa de los hechos. Había padres y miembros de la comunidad educativa que sí habían apuntado al ocio electrónico **como principal causa** de las conductas agresivas de los más jóvenes, pero la Casa Blanca nunca se pronunció cargando contra uno de sus sectores económicos más potentes. Hasta que llegó Donald Trump.

No es que el actual presidente de los Estados Unidos se haya convertido en el enemigo común de medio mundo (que también), sino que la situación en su país es tan incoherente que solo él se cree que los videojuegos son **una fábrica de pistoleros** que dan a los jóvenes las claves necesarias para cometer un aseinato múltiple y que además se piensen que están en una partida de *Overwatch* sumando puntos.

El tiroteo en Parkland, Florida, ha sido la gota que ha colmado el vaso. Las calles de Norteamérica se han llenado de ciudadanos pidiéndole a su presidente que **reduzca el número de armas** que circulan a pie de calle. Hasta en algunos estados se ha puesto sobre la mesa el aplicar a los videojuegos «violen-



tos» un impuesto superior y que sus usuarios paguen más. Claro, porque si pagan más van a dejar de tener acceso a la escopeta familiar que se esconde en el armarito del pasillo. Una solución que no solo no va a poner remedio a los tiroteos por parte de desequilibrados, sino que encima entorpecerá a una de las industrias más potentes del país.

Señalar con el dedo al ocio electrónico no tiene ni pies ni cabeza. En ninguna parte del mundo. Y no se libra nadie realmente, ya que en la Organización Mundial de la Salud han catalogado la **«adicción a los videojuegos»** como una de las enfermedades contempladas dentro de su lista internacional. Pero este es otro tema que no está directamente relacionado con el que me atañe.

"No sobran videoconsolas en el mundo, sobran armas"

No es la primera vez que diferentes científicos (norteamericanos en su mayoría, para más inri) , certifican a través de diferentes experimentos que la exposición a juegos violentos **no genera** en los usuarios conductas agresivas.

Universidades como las de Nueva York han elaborado estudios en los que se demostraba que los sujetos participantes no desarrollaban respuestas agresivas tras haber participado en títulos que contenían escenas de cierta violencia. Aquí la cuestión está en las mentes más jóvenes, pero estoy seguro de que los más pequeños **son hasta más listos que los adultos.**

El caso de los vándalos, por llamarlos de alguna forma, que han asaltado los colegios para masacarar a sus compañeros (lacra que en Estados Unidos llevan sufriendo desde Colmbine en 1999), tampoco sirve como argumento en contra de los videjuegos, ya que también se ha demostrado empíricamente que **el 80 % de los autores** de estos ataques no está, siquiera, interesado en el ocio electrónico. ¿Pero qué cabeza de turco podemos usar, si no, para justificar estas conductas extrañas en los adolescentes? Estaba claro.

El estigma de la responsabilidad (título de otro de mis textos para *GTM* cuando aún existía el portal online), sigue presente, y en lugar de encontrar al verdadero culpable de los hechos, se busca un tercero que cargue con el muerto.

Donald Trump se ha reunido con representantes de la ESA (*Entertainment Software Association*) para tratar este tema. La reunión, desde el principio, es absurda. Entiendo la postura de la organización, pero los videojuegos no necesitan defenderse de nada. Es la otra parte, la de las armas en las casas, la que tiene que dar explicaciones.

Los ciudadanos norteamericanos no ignoran la realidad y saben que **no sobran mandos de videoconsola en el mundo**, sino que hay demasiadas armas de fuego. Las manifestaciones están dejando clara la postura que defiende toda Norteamérica, pero los intereses económicos del país (y más concretamente, de cierto sector político) impiden que se dé carpetazo a un tema que ha encontrado a su víctima perfecta.

Al igual que los videojuegos, gran parte de la cultura audiovisual se está señalando injustamente para salvar los muebles de una de las principales fuentes de ingresos de los Estados Unidos: las armas.■

LA COLINA VERDE



ÁNGELA MONTAÑEZ

Señora de todo lo retro. Cuenta en su haber con un sinfín de conocimientos históricos del videojuego y ama todo aquello que huela a «huesos amarillos».

Empoderadas, pero con perdón



Me va usted a permitir que **me empodere con perdón**. Que suspire antes de colocar los dedos en el teclado y dejar que salga lo que tenga que salir. Que me detenga durante unos segundos después de cada frase para convencerme a mí misma de que esto, si bien es necesario, no tendría por qué seguir siéndolo, no a estas alturas. No me imaginaba tener que seguir escribiendo algo así, **pero aquí estoy**.

Échele imaginación, que yo sé que usted la tiene. No hay ser humano en este mundo que no la tenga. Puede ser más o menos activa y crear imágenes más o menos inverosímiles, pero no hay quien no pueda imaginar, por ejemplo, un salón. Una silla verde. La mascota perfecta. Un unicornio haciendo *jet ski* mientras el agua salpica arcoíris. ¿Pero las personas privilegiadas que se imaginan a una mujer jugando a videojuegos en pleno 2018? Visionarios cuya creatividad los alza al podio del arte. Quizá por eso hay por ahí un señor que no es capaz de imaginar algo así; porque él no es artista. No es creativo. No es un visionario. Tan sólo es un «periodista» que ha tenido la oportunidad de entrevistar a la fantástica **Alicia Vikander** por su nueva película, en la que interpreta a Lara Croft, con lavado de cara incluido. No se lo ha pensado dos veces a la hora de empezar dicha entrevista criticando a la actriz por dar vida a una mujer fetiche mientras se hace llamar «feminista» —palabra que, además, se utiliza mucho de forma despectiva, como si se tratase de un insulto—. Al mismo tiempo, está claro que sufre de falta de imaginación por no poder imaginarse a una mujer jugando a videojuegos.

No voy a hablar de cifras, aunque los porcentajes están prácticamente igualados. Pero sí le voy a pedir que piense usted un poco. No se vaya de esta revista siquiera, no es necesario. Piense en nuestras redactoras, nuestras colaboradoras, nuestras ilustradoras. Piense en nuestras socias. Piense en esas mujeres que ayudan a dar forma a este producto para que otras mujeres —amén de otros tantos socios de cualquier género binario o no binario, pero sabe por qué digo lo que digo— lo reciban con impaciencia y lo devoren con ansia y con ilusión. Imagínese su estantería llena de videojuegos. Imagínese muñequitos de decenas de franquicias adornando su escritorio, su fondo de pantalla honrando un título que le llegó al corazón. **Yo me la imagino perfectamente, aunque siempre me han dicho que soy muy creativa**.

Lo que no me imaginaba era tener que escribir de esto a estas



alturas, no con esta desgana. Pero ahora han cambiado las tornas y me doy cuenta de que me estaba engañando y lo que realmente no me imagino es un mundo en el que a una mujer no se le pregunten estas tonterías —no en un futuro cercano, al menos—. Puedo pecar de pesimista, pero me cuesta visualizar el momento en el que una mujer no se convierta en el paladín de su género al jugar a un videojuego, género que quedará relegado a la incompetencia supina cuando esta representante improvisada quede en segundo lugar o no acierte a la primera con alguna de las mecánicas, mientras existen auténticas eminencias masculinas —a las que yo sigo— que pueden decir abiertamente que son unos paquetes practicando esta noble afición que les da de comer **y no pasa absolutamente nada**.

Eso sí, es a Alicia Vikander a quien le llueven las críticas por

"Sé que, si podemos imaginarlo, podemos hacerlo"

no haber jugado a *Tomb Raider*, el título que en 2013 decidió otorgarle un poco más de personalidad —y menos «pechonalidad»— al personaje de Lara Croft. El hecho de que el señor periodista la tilde de hipócrita por adaptar este lavado de imagen siendo la actriz feminista, ya tal. Pareciera que esta talentosa muchacha **tuviera que disculparse** por algo tan básico como exigir su igualdad de condiciones. «La sueca que antes de actriz quiso ser bailarina quiere ser la sucesora empoderada **(con perdón)** de Angelina Jolie», dice el periodista. No se excuse, buen hombre; queda usted perdonado. Es normal que Angelina Jolie haya cambiado en siete años. No se disculpe usted ante Hollywood por afirmar que la inclusión racial de la que presume su industria, cada vez más, fue una moda pasajera; no con *Déjame salir* o *Black Panther* tan recientes.

Yo me imagino que el feminismo no será una moda pasajera, y espero no equivocarme. Poco a poco conseguimos estar no sólo representadas en todo tipo de arte, sino estar **bien** representadas. Ser algo más que un par de pechos inmaculados. Y no se me ocurre mejor ejemplo que esta Lara Croft de la que estamos hablando. Del paso de una muñeca con dos triángulos más grandes que su cabeza encima de las costillas a la joven e intrépida exploradora que ha cogido el testigo. Del paso de una sexualizada Angelina Jolie a una Alicia Vikander cuyo poderío se encuentra en su mirada y su sed de aventuras. Y esto no significa que yo esté renegando del pasado de Lara Croft, ni en el cine ni en los videojuegos, pero **yo sé que usted me entiende**. Cada producto es víctima de su propio tiempo, **y los tiempos cambian**. Eso no es excusa para que algunos sean más rancios que otros, pero no podemos obviar el hecho de que el impacto de un producto retrógrado en 2018 no será el mismo que el de otro que pecase de lo mismo en 1950. Siempre ha habido genios adelantados a su tiempo, pero suele ser la excepción a la norma.

Es increíble que en cualquier tiempo pasado alguien se imaginase lo que este periodista no se imagina en 2018. Aunque quiero pensar que cada vez son menos las personas que tienen tan poca imaginación y que esto no es una moda pasajera. **Realmente estamos avanzando poco a poco**. Quizá estemos dando dos pasos hacia delante y uno hacia atrás, aunque quedémonos con ese paso que nos sitúa en una posición más avanzada a la de ayer. Usted y yo; cojámonos de la mano y echémosle imaginación. Inspirémonos en John Lennon e ideemos en nuestras cabezas un mundo donde cada vez se condene más esta falta de profesionalidad; un mundo en el que Alicia Vikander ya no será «la sueca» ni se le preguntará por su trayectoria como videojugadora. Ni a ella ni a ninguna otra mujer. Un mundo en el que no tengamos que empoderarnos con perdón. **Sé que, si podemos imaginarlo, podemos hacerlo**. Así que, por favor, échele imaginación. ■

MISS INDIE



LAURA LUNA

Polifacética, multidisciplinar, e indescriptible. Laura aúna muchas pasiones, destacando su carrera en el teatro, sus apariciones en televisión y su trayectoria como redactora.

Una reflexión sobre la crítica de videojuegos

La diferencia entre escribir y comunicar

Escribir es una de las actividades más infravaloradas a día de hoy: cualquiera puede juntar letras y tener éxito con un blog. En el mundo de los videojuegos, que es el que nos ocupa, este salto lógico se traslada a «si me leen, es que me puedo dedicar a la prensa del videojuego».

Por supuesto, esta deducción se basa en una falacia que obvia varios detalles y uno de ellos es el más importante: saber escribir no es saber comunicar, y en este escollo es donde muchos aspirantes a profesional de los medios se hunden.

Escribir para un medio no es lo mismo que llevar un blog personal. **Ni contenido ni receptores son idénticos**. Una publicación especializada tiene un público asentado, interesado por el contenido que se ofrece y la línea editorial en la que se enmarca.

Con esto en mente, los autores de dicho medio deben conocer a sus lectores, conectar y empatizar con ellos, **y es aquí donde entra la comunicación**.

Saber transmitir una idea va más allá de redactar una oración con corrección: hay que saber escoger el registro adecuado, ceñirse a una estructura y aportar un enfoque que empatice con la audiencia y que estimule su capacidad cognitiva.

Y es aquí donde hay que plantear una cuestión muy en boga en el ámbito de la crítica de videojuegos: **¿qué debe contener un análisis?**

En general, cuando nos acercamos a un análisis esperamos conocer más del juego para así valorar si merece la pena su compra. Actualmente, muchas firmas centran su texto alrededor de **las sensaciones que les ha causado el juego en sí**, estableciendo en muchos conexiones con otros productos culturales.

Dicha práctica se tacha de pedante y de masaje al ego de un autor que olvida que ha venido a hablar de videojuegos, no de sí mismo. No obstante, ¿no es el videojuego un producto cultural que transmite sensaciones distintas a cada jugador? ¿No es la labor del crítico compartir esas sensaciones con el lector?

El auténtico protagonista de un análisis es el videojuego. Ahora, la crítica debe ir más allá de convertirse en un aséptico manual de instrucciones, con lo que el analista debe comunicar qué aporta el título a nivel personal y, sobre todo, las emociones que puede despertar en un lector y jugador.

En el punto medio está la virtud y, en el caso que nos atañe, hay que aspirar a ese **equilibrio entre la ficha técnica y el intimismo literario**. ■

De la controversia
al escarnio público

Adiós, vieja amiga, te echaré de menos

Tristeza. No puedo expresar con otro sentimiento lo que se ha vuelto a vivir en torno a Konami durante las últimas semanas. **No puedo sino añorar aquellos maravillosos años** en los que crecí rodeado de numerosos clásicos producidos por la compañía nipona y que influyeron tanto en la definición de mis gustos. Sin embargo, es hora de mirar a la realidad a los ojos: Konami se ha marchado para siempre. *Metal Gear Survive* es la prueba definitiva de ello.

Desde su anuncio, el juego no recibió otra cosa más que **aversión visceral por parte de los acérrimos** de la icónica saga. El concepto que presentaban tras la marcha de su creador resultaba indignante para muchos, que no tardaron en etiquetarlo como sacacuartos. Pero **esta situación era ideal para Konami**, la oportunidad perfecta para demostrar que no había perdido su magia y que podía volver a crear algo grande. Así podría haber sido. En condicional, claro, porque no han mostrado el más mínimo interés en hacerlo.

No puedo evitar tener la sensación de que *Metal Gear Survive* fue **concebido como cabeza de turco**, una excusa para que la compañía pudiera señalar públicamente que la producción de videojuegos triple A ya no es rentable.

En un momento en el que se está produciendo toda una caza de brujas contra las cajas de botín y los contenidos *pay to win*, *Metal Gear Survive* nos cobraba hasta por los *slots* para guardar la partida. **Semejante disparate se convirtió en la comidilla de internet** y contribuyó a que el público se obsesionara por encontrar más defectos en el juego, pasando por alto sus virtudes.

El escarnio se acrecentó cuando se descubrió el famoso mensaje secreto *«KJP forever»* y el envite contra su director y productor, explicitando que también quedaban trabajadores descontentos con el rumbo de la compañía.

Al final, toda esta mala prensa pasó factura y *Metal Gear Survive* tuvo **unas ventas irrisorias** comparadas con las de su predecesor, acompañadas de una recepción muy fría por parte de la crítica especializada. Cómo no, también fue completamente vilipendiado por el público general.

No importa si ha sido por una serie de malas decisiones en el desarrollo, la falta de interés por conseguir el éxito, o simplemente, la ley del mínimo esfuerzo. Es evidente que **a Konami le traía sin cuidado el juego resultante**.

Es el fin de una era, el ocaso de uno de los pilares de la industria. **Eso me encoge el corazón**. Te echaré de menos, vieja amiga. ■

OUTER HEAVEN



JAVIER BELLO

El único e inimitable «Hombre Pollo». Javi es un veterano de la revista y uno de los pesos pesados dentro de la redacción. Sus conocimientos sobre el mundo retro rivalizan con su habilidad como maquetador y diseñador.

TORRE DE PALANTHAS



BORJA RUETE

Legendario «pelaso» de la redacción, Borja es un paladín de la gramática y bajo su filo caen los herejes que osan desafiar a la RAE. Además, coordina al equipo que hace posible la revista que tienes entre tus manos.

Reinventando sagas, renovando juegos

Ave Fénix

Pasa con casi todas las franquicias veteranas. Después de inundar el mercado con entregas y más entregas, se llega a un punto en el que **los conceptos jugables se desgastan**, ya sea porque las mecánicas se sienten obsoletas o debido a la falta de ambición. Hallar el equilibrio entre lo nuevo y lo viejo, el *nova et vetera*, es un ejercicio de responsabilidad que suele dividir a los jugadores sin remedio. Unos se aferran a lo antiguo, como si fuera un ente inamovible; otros buscan experiencias nuevas de manera constante. Sin embargo, siempre hay un punto intermedio, un lugar donde confluyen el ayer y el hoy y donde se conforma una evolución natural de las arquitecturas jugables.

Shinji Mikami, maestro del *survival horror*, sabía que *Resident Evil* debía evolucionar hacia una nueva dirección, para bien o para mal, arriesgar o morir. Por mucho cariño que profese a aquellos primeros título, lo que antes funcionaba estaba dando síntomas inequívocos de agotamiento. Pese a que el control, ortopédico en grado sumo, contribuía a generar tensión—o al menos eso se decía en los círculos *foriles*—, en realidad se percibía como algo arcaico. **Capcom decidió dar un paso al frente** y construir un producto que seguía manteniendo lazos con los videojuegos de antaño, pero que ofrecía una visión renovada de la franquicia.

Soy de los que han disfrutado dando rienda suelta a la furia de Kratos. Recorrer la Grecia mitológica y controlar al humano que desafió al Olimpo fue gratificante durante años. En cambio, con *God of War Ascension* quedó patente que la saga necesitaba un lavado de cara. El regreso del personaje a PlayStation 4 nos traslada a tierras nórdicas, aunque **lo que más impacta son los profundos cambios jugables y narrativos**. El ritmo es más pausado si lo comparamos con el estilo *hack and slash* del pasado, pero que nadie espere un periplo contemplativo: esto sigue siendo *God of War*.

El reto a la hora de reinventar las franquicias es hacerlo sin que se produzca un proceso de desconexión dentro de la serie. Puede ser diferente, modificar los preceptos jugables, pero no debe traicionar la esencia. **¿Y qué significa eso de esencia?** Es un concepto etéreo y complejo de traducir en palabras. Pienso en *Final Fantasy XIII*, en la carencia de elementos que lo vinculan a los capítulos clásicos, y creo que ahí reside lo que entiendo por esencia. El juego prescinde de la música icónica, también de las ciudades, y su desarrollo tiene poco que ver con el resto de capítulos. Lo que queda es un producto huérfano de identidad. ■

KIRBI'S AMERICAN DREAMLAND













GUIÓN Y DIBUJO DE JAUME FONT ROSSELLÓ.

*Y aquí tenéis el porqué en las portadas americanas de sus juegos, Kirby siempre está enfadado.

EL SOCIO OPINA

Si tienes que elegir... ¿**remaster o remake**?

—

Estamos en una época donde —cada vez más— vemos un montón de relanzamientos de juegos de pasadas generaciones. Bajo el sello remaster, aparecen cientos de adaptaciones que buscan ofrecernos el mismo título para nuestras plataformas actuales. También tenemos los remake, esos juegos que han sido vueltos a construir desde sus cenizas, adaptando las mecanicas, gráficos y esquemas jugables a la actual generación. ¿Qué prefieres tú?

«Un remake, siempre que respete la esencia».

—Víctor Hurtado *| Socio Gold #68*

Para mí personalmente es mejor un *remake*, ya que una remasterización acaba siendo el mísmo juego con filtros HD y **mayor resolución**. Un *remake* aparte de adaptarse a la tecnologia actual puede ser mas beneficioso, ya que se puede aprovechar esta ventaja si se trabaja bien el desarrollo del juego. Eso sí, siempre respetando la esencia del juego original, pero con la posibilidad de incluir cosas nuevas y mejoras. Dos ejemplos claros son *Resident Evil Remake* (para mí el mejor *remake* de la historia, que supera al original) y *Shadow of the Colossus*. ■

«Si el juego no envejece mal, las mejoras de un remaster son suficientes».

—Xabi Linazasoro *| Socio Gold #320*

No es fácil decidir entre ambas opciones, ya que, a mi parecer, **cada juego pide un tratamiento distinto**. Hay títulos que debido a sus mecánicas envejecen poco y, en esos casos, las mejoras de una remasterización me parecen más que suficientes. Este es el caso de la trilogía *Uncharted*, por ejemplo, cuyas mecánicas siguen vigentes sin reinvención alguna. En cambio, juegos más viejos (o que hayan aguantado peor el paso del tiempo) **necesitan más que un subidón en resolución**, ya que se sienten antiguos mecánicamente. En estos casos, un «empezar de cero» suele ser lo más acertado, por supuesto. ■

«Es normal desear volver a vivir una experiencia que nos hizo felices».

—Champuses
Socio Black #15

Cuando una obra nos marca, sobre todo **si lo hace en la infancia**, es normal desear volver a vivir esa experiencia que nos hizo tan felices. Sin embargo, si nos paramos a recordar qué ha pasado cuando se ha traído un recuerdo colectivo y se ha intentado adaptar a nuestros tiempos, **el resultado ha sido insatisfactorio** en la gran mayoría de las ocasiones. Quizás la razón principal es que eran otros tiempos y que nosotros hemos cambiado.

Enfrentándose al anterior concepto, está la decisión de plantearlo más como **un homenaje** que como una readaptación. Y en general creo que aquí se ha acertado más a menudo, porque se ha respetado la intención del autor original y se ha permitido a una nueva generación disfrutar de arte que por razones biológicamente obvias, no pudieron vivir.

Para el que aún no se haya dado cuenta de a qué me refiero en cada exposición anterior, hablo de los *remake* contra los *remastered*. ■

«Un remake puede ser más próximo a lo que quería realmente el desarrollador».

—José A. Ramos
Socio Gold #381

En base a mi experiencia como jugador, veo mucho más satisfactorio encontrarme con un *remake* que una remasterización.

El mejor ejemplo, el *remake* del primer *Resident Evil* que apareció en la GameCube de Nintendo. Y conste que en un principio se me hizo raro porque **tenía la sensación de que no era el mismo juego**. Pero una vez pasado ese desconcierto inicial, me encontré con una experiencia distinta pero conocida. Puede que incluso esa versión fuera **más próxima a lo que quería realmente el desarrollador** y que por algún motivo (tiempo, económico, posibilidades de la máquina...) nos llegó de primera hora reducida o modificada.

Si sólo van a añadir a algún juego tres filtros gráficos y algún que otro modo de juego no muy importante, para aquellos que no lo jugaran antes puede ser **una buena ocasión** para probarlo. Pero si ya lo probaste la idea que se te va a venir a la cabeza es que has pagado dos veces por la misma experiencia.

«Un remaster es un buen movimiento para títulos que no encajaron en su contexto».

—Enrique A Martos
Socio Digital #65

En mi opinión, creo que para el jugador siempre es beneficioso el *remake*, porque aunque la idea matriz del videojuego sigue siendo la original y no nos «sorprende», el adaptar las mecánicas, los escenarios y obviamente, el diseño gráfico a las nuevas generaciones, pueden hacer de un juego ya conocido para nuestra memoria, que sea **totalmente diferente en nuestras manos**. Por otra parte, considero que la remasterización es un buen movimiento para rescatar titulos **que no encajaron en su contexto o consola original,** pero que podrían encontrar su sitio en la nueva generación como un clásico bien pulido. No obstante creo que en esta generación de consolas se está abusando de esta técnica y, sobre todo, del coste de los remastered. 40 € en la mayoria de los casos y 60€ (!!!) en el caso de Switch me parece abusivo, pero ahí es donde debemos decidir los consumidores.

«Remakes sí, pero que no dejen de lado los nuevos juegos y las nuevas IP's».

—Juan Antonio Martínez | *Socio Digital #46*

Prefiero un *remake*, en el caso de no tener la posibilidad de hacerlo en su consola original. En el caso de no poder hacerlo, y tener que contentarme con las generaciones actuales de consolas (porque no poseo ninguna de las anteriores o cualquier otro motivo), entonces **prefiero sin duda aquel juego con la esencia de antaño pero con los avances modernos** de jugabilidad y de gráficos. La nostalgia nos ciega a menudo y lo que creíamos ser una joya memorable ahora quizás es una pieza artística injugable. Con unos toques gráficos y de *gameplay* se adaptaría al mundo moderno y se lanzaría al mercado de una manera atractiva. Eso sí, que no dejen de lado los nuevos juegos y las nuevas IP...

«Un remake nos invita a jugar ese juego que nos gustó, desde una perspectiva diferente».

—Marco Antonio | *Socio Black #7*

No veo lógico un *remaster* ya que **es más de lo mismo pero quizás con mejor resolución**. Un *remake* nos hace rejugar ese juego que nos maravilló **desde una perspectiva diferente**, más actual. Con esto no quiero decir que sea mejor lo actual, pero **cada juego tiene su época** y gracias a estos avances podemos rejugar maravillosas aventuras y descubrirle a la chavalería lo que eran juegos «de verdad» de esos que te hacían **sudar y pasar calamidades** para matar al jefe final. Gracias a juegos *indies* los jóvenes descubren nuevos mundos, nuevas formas de jugar y se los podemos ofrecer con un buen *remake*. Un buen ejemplo actual es *Shadow of the Colossus* una «maravilla de ayer» que nunca pasa de moda.



NÚM. 28 - ABRIL 2018



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITOR
ISRAEL MALLÉN
LEVEL UP!
JUANPE PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
ZONA INDIE
ISRAEL MALLÉN
REDACCIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ÁNGELA MONTAÑEZ
CARLOS LORCA
CARLOS SANTILLANA
FERNANDO BERNABEU
GAMER ENFURECIDO
GEMMA BALLESTEROS
JON A. ORTIZ
MARC ARAGÓN
COLABORAN
ALEJANDRA PERNIAS
ALEJANDRO REDONDO
CARLOS FORCADA
DANIEL ROJO
ELI LÓPEZ
JUAN C. SALOZ
JOAQUÍN RELAÑO
JOSÉ M. VILLALOBOS
MARTA GARCÍA VILLAR
MIGUEL ARÁN
RAMÓN MÉNDEZ
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
MIMI PINK
ROCÍO RODRÍGUEZ
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
B. RUETE & I. MALLÉN
LOGÍSTICA
RAMIRO DÍEZ

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
IMPRESO EN MADRID

Rodrigo Díez
Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Hodei Tijero
David Rioja
David Martínez
Juan F. Sánchez
Ignacio Leiva
Pablo Jiménez
José L. Ojeda
Valvanera Moreno
Albert Sánchez
Iván Fernández
Jaume Mingot
Lázaro Fernández
Eduardo Mendoza
Enric Llop
Carlos Martín
Juan J. Dolz
Rubén Costa
Pedro Herrero
Adrián Torres
Raimon Martínez
Manuel Vallejo
Xavier Solé
Pablo Fuertes
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Jorge H. Peyret
Alejandro Cebrián
Ángel M. de Miguel
Marc Sánchez
Jesús I. Gandoy
Adolfo Fernández
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Juan Lillo
Luis I. Roche
David López
Óscar Bustos
Mª del Carmen Bellido
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Javier Palacios
Gabriel Pérez
David Ruiz
Joan Llorens
Javier García
Sergio Bienzobas
Adrián Hernández
Susana Ramírez
Ismael Abad
Xavier Lucena
Daniel Rojo
Mikel Thomen
Virginia Martínez
Jordi Llop
Francisco Florez
David Mota
Eli López
Iván Vinagre
Víctor Flores
Joaquín Astete
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Marcos Carballo
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza

Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Samuel Mena
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
Ramiro Díez
Adrián Calvo
Raúl Manero
Ángel Funcia
Germán Martínez
Ana Mercedes Díaz
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Diego Cevallos
Raúl Redondo
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Iñaki Albizua
Philippe Chidoyan
Millán Diguele
Óscar Costalago
Marcos Guarde
Nacho Requena
Rubén Camaño
Oriol Pardo
Marcos Esteban
Fernando Corzo
Marçal Canals
Silvestre Montiano
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
Enrique Ferrer
David Martínez
Daniel Bueno
Rubén Sánchez
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Arturo González
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Jairo Lugilde
Juan S. Heredia
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Tomás Cortez
Gabriel Gª-Redondo
Lucía S. Saez
Francisco García
Mau Rodríguez
José García
Marc Rabaseda
David Oliva
Samuel Miravet
Patrick Svensson
José A. González
Carmen Sánchez
Fernando M. Alonso
Raúl Fernández
Roque Lara
Luis J. Moreno
Miguel Arán
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Carlos Lorca
Francisco Fresno
Asier Fernández
Lourdes Llopis
Daniel Ramos

Alberto Gamarra
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
Iván Marqués
José M. Bermudo
Daniel Retamero
Adrián López
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Colton C. Martínez
Albert Marx
Javier Fraga
Francisco Corral
Rafael del Olmo
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Juan V. Herrera
Joel Ibáñez
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Alberto San Segundo
Carlos Morales
Pablo Costela
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Urtzi Sánchez
Pedro Comas
Antonio Crespo
José L. Egea
Dennis Cuesta
Fernando Bernabeu
Sergio Fernández
Alejandro Altaber
Félix Barrachina
Maikel Fernández
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
Sergi Perucho
Camilo Magdaleno
Santiago Souto
Pedro Ruiz
Diego Barrantes
Manuel Hermida
David Yáñez
Sergio Pera
Israel Quintana
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Iván Fernández
Christian Aparicio
Vicent Mengual
Javier I. Calvo
Aarón Moleón
Jorge Sánchez
Salvador Fernández
Nicolás de la Peña
Francisco J. Gil
Xavier Gras
Carlos Fernández
James Phelan
Salvador Magdaleno
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Mercedes Morante
Pep Samblas
Aaron Reboredo
Kenny J. Díaz
Juan Polo

Alonso Pérez
Manuel Castillo
Inmaculada Zafra
Héctor Miró
Juan Carlos Uceda
Mateu Gramunt
Marta Sánchez
Marco Antonio F.
David Cervera
Roberto Cabo
Roberto Mendiola
Adrián Vidueira
José Ángel Díaz
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Guillem Pou
Vicenç Sanz
Francisco González
Ángel Alcudia
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Francisco González
Jesús Palomo
Joaquím Navarro
David Rascón
Juan Bustami
Asier Hernández
Ángel S. Murcia
Alfonso Ropero
Aarón Ramos
Sergio Sampedro
Víctor D. Martínez
Sergi Díaz
Jordi Carres
Salva Fernández
Roberto Alejo
Kevin Moreno
José Barreiro
Roberto Acebrón
Alexis Moevius
Juan F. Serrano
Pablo Seara
Javier García
Ismael Guerra
Rodrigo Navarro
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Ángel Monllor
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà
David Guzmán
Eric Paradís
Daniel Ramírez
Julio Sanz
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Pedro Miranda
Hugo Muñoz
Israel Mallén
Javier Esteban
Diego González
Pau Damia
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Álvaro Catalán
Eduardo Moya
Mario Arroyo
David Barranco
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Diego Oubiña

Carlos Romero
Víctor Salado
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Xabier Linazasoro
Carlos A. Rosendo
Jesús López
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Roger Larriba
Juan Manuel Núñez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Javier Requena
Urko Rivas
David V. Pradillo
Jonathan Rivas
Roberto Dias
Carlos Aguado
Francisco J. Blanco
José L. Ayuso
Guillermo Aparicio
Raúl Carneros
Álvaro M. Guiñón
Diego González
Ariadna Aguilera
Darío Herrera
Juan L. Miravalles
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
David Vacas
Michael Villalta
Francisco J. García
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
Fernando del Molino
Manuel Polvillo
Marina Martínez
Juan C. Girón
Diego Giménez
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Guillermo de María
Javier Soler
Francisco Cansino
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Jaume Güell
Gabriel Acebrón
Conchi Botaya
Albert Coch
Manuel Peña
Rubén E. Díaz
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Francisco Lucena
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Carlos Cubo
Miguel Á. Rodríguez
Isidoro Laguna
Innoarea Projects
Mariano Yubero
Rubén Sánchez
Miguel Agudo
Christian de Frutos
Jesús Grimaldi

Raúl Padilla
Arturo González
Ana Zárate
José M. Díaz
Steven Castrillón
Tomás Sánchez
Sergio Morillo
Pablo Soler
María Herández
Juan R. Espinosa
Igor Fernández
Marcos Rodríguez
Vicente Esteban
Roberto Gualda
Daniel Garrido
Oier Garrido
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Ágata Forcadell
Joaquín Nieto
Marcos Tortosa
Jaime Batalla
Alberto Venegas
Mario Roldán
Juan C. Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Antonio Mula
Carlos J. Vinuesa
José A. Marín
Ferrán Setembre
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Eduardo Zenteno
Akiba School
David Almodóvar
Ágata Soler
Erika Gonzálvez
Pablo Vázquez
Manuel Albadalejo
Rubén Pauner
Óscar González
Juan A. Martínez
Javier Cañete
Fran Artilles
Jonathan García
Eric Dote
Daniel Cano
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Víctor Ramos
Pablo Martínez
David Zafra
Joan Masanes
Alfred Velaza
Daniel Campanario
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Francisco Zenón
Claudio Garrido
Sergio González
Martha Muñoz
Carlos Pereiro
Néstor Fabián
Manu Inuzuka
Daniel Figares
Alejandro Cora
Alejandro Dávila
Gema A. Zamorano
Ana I. Galindo
Alexandre Olivera

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.




GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM